FINAL FANTASY XII - pierwsze informacje . **SEGA AD 2003/2004** - stara, nowa firma?

PlayStation 2 • Xbox • GameCube • PS one • GameBoy • Mobile

NEO PLUS

GRUDZIEŃ 2003 (12/2003)
nr 60 . cena: 7.99 zł (w tym 7% Vat)

PES PARTY: Pro Evo 3
FIGHT CLUB: Soul Calibur 2
POCKET: trzy strony o GBA
NEWSY: Glass Rose, Pac Man Vs., Lowrider, Drake, Star Ocean III, Fugitive Hunter, nowa Zelda, Donkey Konga i inne!
RECENZJE: Rolling, Haunted Mansion, Roadkill, Ghosthunter, Eyetoy: Groove, SWAT, Gladius

VIEWTIFUL JOE

Hardcore'owy killer - za takie gry kochamy Capcom!

PRINCE OF PERSIA THE SANDS OF TIME

Co za cudo... Nasz faworyt do miana gry roku!

TRUE CRIME

Zmień gangola na tajniaka i rozpracuj rosyjską mafię w Los Angeles. Recenzja + opis!

SEZON TRWA!

Beyond Good & Evil
Need for Speed Underground
Grabbed by the Ghoulies
Medal of Honor: Rising Sun
Tony Hawk's Underground
Crimson Skies
Zone of the Enders 2
F-Zero GX
XIII ...i inne!

INDEPENDENT PRESS
12
9 771505 820004
WWW.NEOPLUS.COM.PL
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Spraw swojej konsoli super prezent(y) !!!

www.ultima.pl

ULTIMA

elektronicznej rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox

PLAYSTATION 2

ALIEN vs PREDATOR: Extinction ..195
AMPLITUDE ..229
BLOOD OMEN 2 ..229
BLOODRAYNE ..199
BURNOUT 2 ..149
CHAOS LEGION ..195
CONFLICT DESERT STORM 2 ..219
CROUCHING TIGER Hidden Dragon ..219
DEAD TO RIGHTS ..195
DEF JAM VENDETTA ..195
DEVIL MAY CRY 2 ..199
DIE HARD VENDETTA ..219
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE ..199
DRAKAN ..229
ENTER THE MATRIX ..199
EYETOY PLAY + kamera ..259
FIFA 2003 ..199
FORMULA ONE 2003 ..229
FREEDOM FIGHTERS ..195
FREESTYLE METAL X ..219
GTA Vice City ..119
GUNFIGHTER 2 ..149
HARRY POTTER 2 ..199
HARRY POTTER: Quidditch World Cup ..195
HULK ..219
INDIANA JONES ..209
ITALIAN JOB ..219
KNOCKOUT KINGS 2002 ..179
MADDEN NFL 2004 ..
159MARK OF KRI ..219
MIDNIGHT CLUB 2 ..219
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE ..149
MOTO GP 3 ..219
NBA LIVE 2003 ..199
NBA LIVE 2004 ..195
NBA STREET vol. 2 ..195
NHL 2003 ..199
NHL 2004 ..195
ONIMUSHA 2 ..199
PRIMAL ..219
RED FACTION 2 ..219
RESIDENT EVIL: Dead Aim ..159
RUGBY 2004 ..195
SILENT HILL 3 ..239
SLY RACOON ..229
SOCOM + HeadSet ..359
SPIDERMAN THE MOVIE ..189
STARSJY & HUTCH ..219
TENCHU: Wrath of Heaven ..219
THE GREAT ESCAPE ..219
THE SIMS ..199
TIME SPLITTERS 2 ..199
TIGER WOODS GOLF 2004 ..195
TOMB RAIDER Angel of Darkness ..219
VAMPIRE NIGHT + pistolec GUNCON 299
VIRTUA FIGHTER 4 Evolution ..229
WAR OF MONSTERS ..229
WOLFENSTEIN ..219

Platinum PS2:

007 NIGHTFIRE ..77
BRITNEY'S DANCE BEAT ..69
CASTLEWEEN ..119
COLIN McRAE RALLY 3 ..119
DEVIL MAY CRY ..77
EVIL DEAD A Fistful of Bocmstick ..119
FINAL FANTASY X ..119
GETAWAY ..79
GRAN TURISMO 3 ..79
GRAN TURISMO CONCEPT CAR ..79
GTA 3 ..119
HITMAN 2 ..129
JAK & DEXTER ..119
KESSEN ..119
LORD OF THE RINGS Two Towers ..77
MAXIMO ..89
METAL GEAR SOLID 2 ..99
NBA STREET ..89
NEED FOR SPEED: HOT PURSIUT 2. ..119
NO ONE LIVES FOREVER ..99
ONIMUSHA: WORLORDS ..119
PRO EVOLUTION SOCCER 2. ..139
PROJECT ZERO ..119
RATCHET & CLANK ..79
RAYMAN REVOLUTION ..119
RED FACTION ..49
RESIDENT EVIL Code Veronica ..77
SCOOBY DOO Night of 100 Frights ..119
SHOX ..89
SLED STORM ..89
SMUGGLERS RUN 2 ..119
SSX SNOWBOARDING ..89
SSX TRICKY ..99
TEKKEN 4 ..119
TEKKEN TAG TOURNAMENT ..119
THEME PARK WORLD ..79
THE WAY OF THE SAMURAI ..119
THIS IS FOOTBALL ..119
TOCA ..49
TONY HAWK PROSKATER 3 ..109
TONY HAWK 4 ..119
WRC 2: Extreme ..79

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 ..999
Srebrna konsola PLAYSTATION 2 (2 joypady, podstawka) ..1159
Action Replay ..169
Dual Mini Pad ..59
Dual Shock oryginalny ..149
Kabel S-Video ..39
Kierownica GT Force Logitech ..399
Klawiatura Logitech ..149
Link Cable ..29,90
Memory Card 8 MB Hori ..109
Memory Card 8 MB Sony ..159
Memory Card 8 MB x2 ..179
MultiTap ..79
Mysz optyczna Logitech ..129
Pilot Manta ..29,90
Pilot (nieoryginalny) ..59
Pilot oryginalny ..159
Podstawka pionowa ..19,90
Podstawka pionowa z miejscem na 12 płyt. ..29,90
Przedłużacz do joypada ..19,90
Przewód optyczny ..49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD) ..65
VGA Box uniwersalny (PS2, GCN i XBox) 229

PLAYSTATION/PS ONE

BOND 007: T.W.I.N.E. ..39
CRASH 2 ..99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
CRASH TEAM RACING ..99
DELTA FORCE Urban Warfare ..99
FINAL FANTASY 8 ..109
GAUNTLET LEGENDS ..59
GRAN TURISMO 2 ..99
GTA PACK (GTA1, GTA2, GTA London) ..129
HARRY POTTER 1 ..99
HARRY POTTER 2 ..99
JADE COCOON ..59
MEDAL OF HONOR 1+2 ..69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND ..39
NBA 2003 ..119
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2. ..69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE ..39
RAYMAN ..59
RAYMAN 1 i RAYMAN 2 ..109,90
SOUL REAVER ..59
SPYRO 3 ..109
TEKKEN 3 ..99
TOMB RAIDER 1, 2, 3, 4, 5 ..59
WIPEOUT 3+DESTRUCTION DERBY 2 ..99

Akcesoria:

PS One ..399
Game Hunter Pro ..49
Joypad analogowy DualShark ..49
Joypad analogowy nieoryg. x 2 ..79
Kierownica Double Force Big Ben ..129
Link cable ..29.90
Memory card 15 bloków ..19.90
Memory card 30 bloków ..29.90
Memory card 120 bloków ..39,90
Multitap nieoryginalny ..69
Pal converter ..49
Pistolet ..już od 49
Przedłużacz ..19.90
RFU Adapter ..29
RGB + AV cable ..24.90
Standard Pad ..19.90

GAMECUBE

007 AGENT UNDER FIRE ..79
007 NIGHTFIRE ..79
AGRESSIVE INLINE ..119
ETERNAL DARKNESS ..229
FIFA 2003 ..79
FREEDOM FIGHTERS ..195
HARRY POTTER 2 ..79
KNOCKOUT KINGS 2003 ..209
LORD of the RINGS Return of the King. ..195
MARIO PARTY ..229
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ..79
MEDAL OF HONOR RISING SUN ..195
METROID PRIME ..229
NBA COURTSIDE 2002 ..159
NBA LIVE 2003 ..79
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 ..79
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 159
NHL 2003 ..79
P.N. 03 ..195
PIKMIN ..189
RAYMAN 3 ..229
RESIDENT EVIL ..119
RESIDENT EVIL 3 ..119
RESIDENT EVIL ZERO ..195
ROCKY ..119
SIMS (+ prezent) ..209
SMASH BROS MELEE ..119
SOUL CALIBUR 2 ..239
SPIDER-MAN ..229
SSX 3 ..199
SSX TRICKY ..119
STAR WARS: THE CLONE WARS ..229
STARFOX ADVENTURES ..229
SUPER MARIO SUNSHINE ..119
SUPER SMASH BROS. MELEE ..119
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ..229
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 ..229
TOP GUN ..199
TUROK EVOLUTION ..229
TWO TOWERS ..209
TY THE TASMANIAN TIGER ..79
VEXX ..210
WARIO WORLD ..229
WAVE RACE ..119
WRECKLESS ..229
X-MEN: NEXT DIMENSION ..229
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE ..229
ZELDA Wind Waker+Ocarina of Time ..239

Akcesoria:

Konsola GameCube + Super Mario Sunshine + gra niespodzianka + 2 oryg. pady + oryg. karta pamięci ..549
Konsola GameCube + Wave Race + gra niespodzianka + 2 oryg. pady + oryg. karta pamięci ..549
GBA <-> GCN Link ..29,90
GCN -> PSX Converter ..34,90
Joypad Joytech - czarny ..55
Joypad Joytech - fioletowy ..55
Joypad oryginalny ..145
Joypad bezprzew. - BigBen ..219
Joypad wavebird ..219
Kierownica Logitech Force Logitech. ..299
Memory card - oryginalna ..89
Memory card 4 Mb - nieoryginalna .. 29,90
Memory card 8 Mb - nieoryginalna ..69
Memory card 64 Mb BigBen ..99
Plecak ..169
Przedłużacz do pada ..19,90
RF modulator ..89
RF unit do 3 konsol ..59
RGB - znakomita jakość! ..59
RGB cable - oryginalny ..129

X-BOX

BOND 007: NIGHTFIRE ..79
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER ..79
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ..79
SSX TRICKY ..79
FREEDOM FIGHTERS ..199
SOUL CALIBUR 2 ..199
SSX 3 ..199
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING ..199
MEDAL OF HONOR: RISING SUN ..199
NEED FOR SPEED UNDERGROUND. 159

Akcesoria:

X-BOX ..999
Joypad XS BigBen ..89
Pistolet GunStation 2 ..159
RGB Scart ..49
RGB Scart + Optic Out ..79
RGB Scart + Optic + S-Video ..119
i inne ..tel., www

NOKIA N-GAGE

PUZZLE BOBBLE ..179.90
PANDEMONIUM ..179.90
PUYO POP ..179.90
SUPER MONKEY BALL ..179.90
TAITO MEMORIES ..179.90
TONY HAWK ..209.90
SONICN ..209.90
TOMB RAIDER ..209.90
VIRTUA TENNIS ..209.90
RED FACTION ..209.90
MOTO GP ..209.90

Akcesoria ..tel.

GAMEBOY ADVANCE

ADVANCE WARS ..199
BOXING FEVER ..149
BROKEN SWORD ..149
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance. ..199
COLIN MCRAE RALLY 2.0 ..159
CRASH BANDICOOT XS ..189
DEFENDER OF THE CROWN 189
DONALD DUCK ADVANCE ..139
DOOM 2 ..189
EYE OF THE BEHOLDER ..149
FIFA FOOTBALL 2003 ..189
FINAL FANTASY TACTICS ..209
GOLDEN SUN ..199
GT ADVANCE 2: RALLY RACING ..209
GT ADVANCE 3 ..209
HARRY POTTER 2 ..199
HOT WHEELS VELOCITY X ..159
HUGO ADVANCE PL ..179
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES 199
LILO & STITCH ..159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS ..139
MEGA MAN 2 ..159
METROID FUSION ..199
MINORITY REPORT ..189
MOTO RACER 2 ..159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS ..159
NEXT GENERATION TENNIS ..99
PINBALL CHALLENGE ..159
PRO TENNIS WTA TOUR ..189
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR ..189
RAYMAN 3 ..199
SHEEP ..179
STAR WARS E2: ATTACK OF THE CLONES 189
STREET FIGHTER ALPHA 3 ..159
STUART LITTLE 2 ..189
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS. 179
SUPER STREET FIGHTER 2 - TURBO REVIVAL . 129
TEKKEN ADVANCE ..169
THE LOST VIKINGS ..199
TOCA TOURING CARS ..199
TOM & JERRY INFURNAL ESCAPE 189,90
TOMB RAIDER: THE PROPHECY ..159
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ..89
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 ..189
TUROK EVOLUTION ..199
WARIOLAND 4 ..199
WOLFENSTEIN 3D ..189
WORMS WORLD PARTY ..159
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE ..199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV 3. 199
ZELDA Link to Past ..199

Akcesoria:

GAMEBOY ADVANCE ..399
GAMEBOY ADVANCE SP ..649
Ekranik wymienny ..19,90
Illuminator Pro (z zasil. i akum.) ..99
Lupa antyrefleksowa ..49,90
Lampka ..19,90
Link cable (4 w jednym) ..29
Lupa z podświetleniem ..24,90
MP3 MUSIC PLAYER ..159
Multi link cable ..29,90
Pokrowiec GBA SP ..64,90
Pudełka na gry (6 szt.) ..19,90
Słuchawki GBA SP + adaptor ..29
Zasilacz + akumulator ..49,90
Zestaw 1: pudełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki ..59
Zestaw 2: akumulator, lupa, pokowiec, link .59

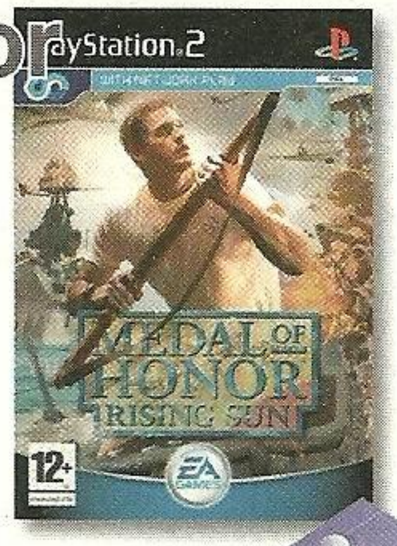
DREAMCAST

Gry, akcesoria ..www, tel.

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni. 2. Akcesoria z półroczną gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz. 5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa. 7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszt wysyłki: Poczta Polska 9,50 zł, kurier Stolica 20 zł, Pocztex (24h) 30 zł

Medal of Honor Rising Sun



195 zł

GameCube

Super Mario Sunshine lub Wave Race
+ gra niespodzianka + 2 x oryg. joy
+ oryg. karta pamięci

549 zł

LORD of the RINGS The Return of the King (PS2)

195 zł

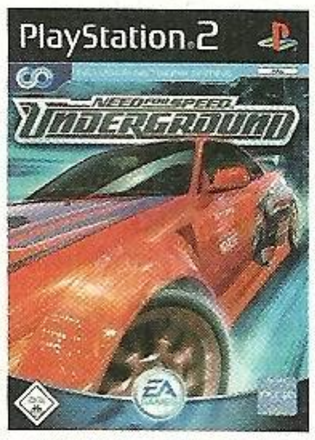
REWOLUCJA CENOWA W KONSOLACH! CZY KTOŚ PRZEBIJE NASZĄ OFERTĘ?

Konsola PLAYSTATION 2 + DUALSHOCK 2

NOWY MODEL !!!
Najnowszy laser, cicha praca

Cena: ~~1099 zł~~
Twoja cena: **999 zł**

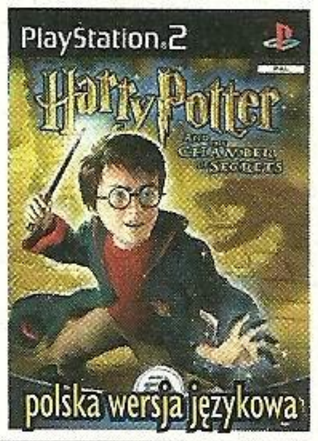
NEED FOR SPEED: UNDERGRO-UND (PS2)



Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **159zł**

HARRY POTTER i KAMIEŃ FILOZOFICZNY (PS2)

Polska wersja językowa

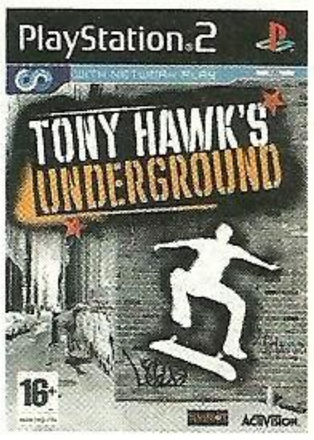


Cena: ~~199 zł~~
Twoja cena: **159zł**

Konsola GAMEBOY ADVANCE SP

Cena: ~~699 zł~~
Twoja cena: **649 zł**

TONY HAWK'S UNDERGROUND (PS2)

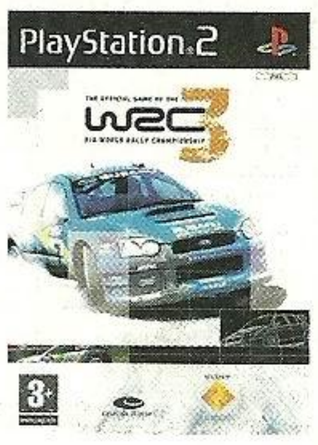


Cena: ~~229 zł~~
Twoja cena: **215 zł**

MANHUNT (PS2)

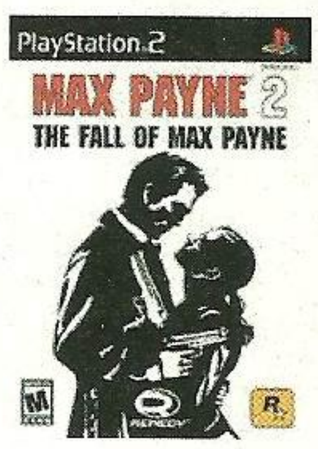
Cena: ~~249 zł~~
Twoja cena: **229 zł**

WRC 3 (PS2)



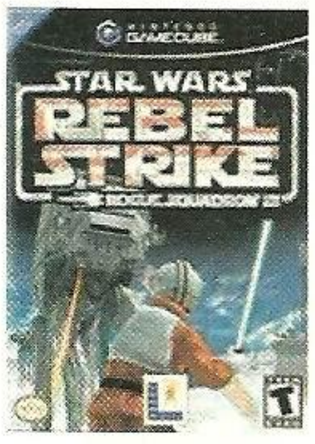
Cena: ~~249zł~~
Twoja cena: **229 zł**

MAX PAYNE 2 (PS2)



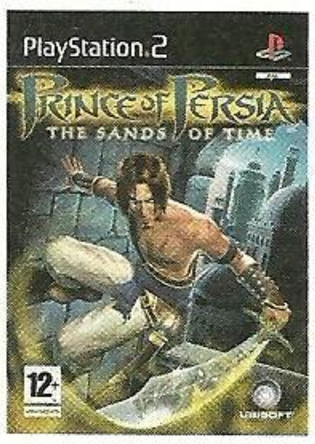
Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **219 zł**

STAR WARS Rebel Strike (GCN)



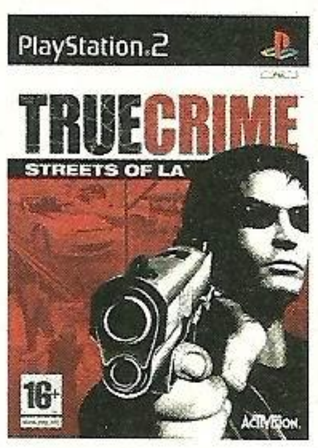
Cena: ~~249zł~~
Twoja cena: **229 zł**

PRINCE OF PERSIA Sands of Time (PS2)



Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **219 zł**

TRUE CRIME (PS2)

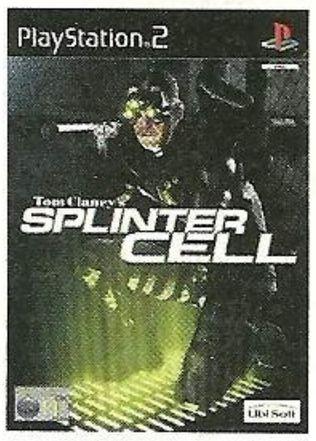


Cena: ~~229zł~~
Twoja cena: **219 zł**

RATCHET & CLANK 2 (PS2)

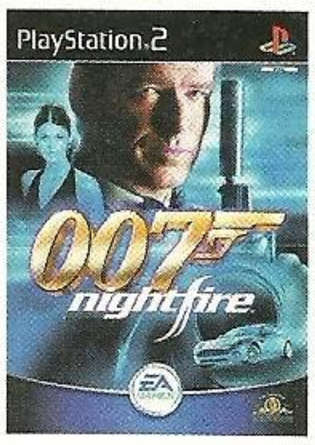
Cena: ~~249zł~~
Twoja cena: **229 zł**

SPLINTER CELL (PS2)



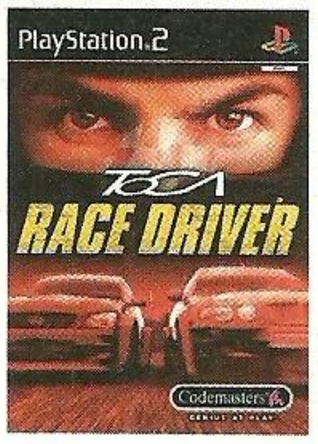
Cena: ~~199zł~~
Twoja cena: **119 zł**

007 NIGHTFIRE (PS2)



Cena: ~~119zł~~
Twoja cena: **77 zł**

TOCA RACE DRIVER (PS2)



Twoja cena: **49 zł**

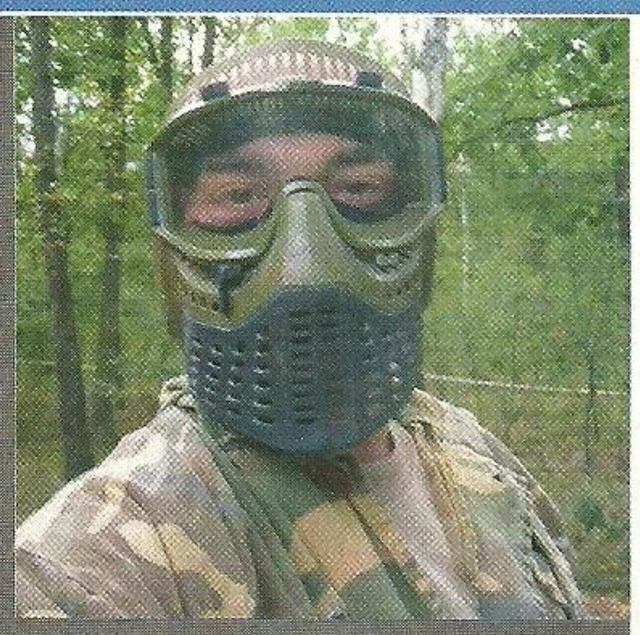
RED FACTION (PS2)

Twoja cena: **49 zł**

Platinum

DEVIL MAY CRY 1 PS2
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PS2
BOND 007: NIGHTFIRE PS2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE PS2
FIFA 2003 PS2
LORD OF THE RINGS TWO TOWERS PS2

Twoja cena: **77 zł**



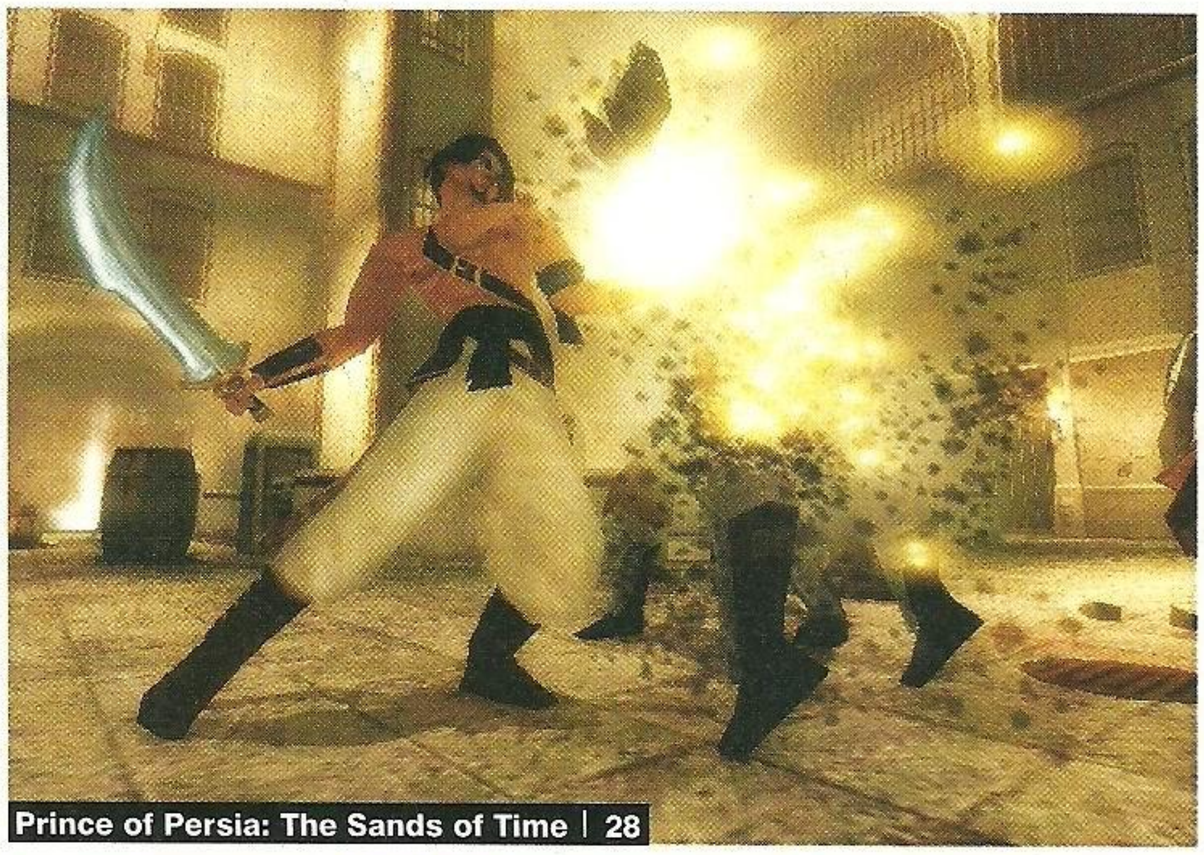
Witajcie!
Koniec roku zawsze był szalony w branży gier video – praktycznie od początku jej istnienia w listopadzie czy w grudniu ukazywały się największe hity. I to w sile kilkunastu, jeśli nie kilkudziesięciu. Nigdy wcześniej nie miałem nic przeciwko wysypowi dobrych gier, ale w tym roku poważnie mnie zapieniło to, co wydawcy zgotowali nam w czwartym kwartale. Otóż ja, podobnie jak większość z Was chciałbym zagrać w praktycznie wszystkie dobre gry. Chciałbym pobiegać Księciem Persji po opanowanym przez demony pałacu, zaliczyć wszystkie zadania w Tony Hawk's Underground, poszlajać się Snoop Doogiem w True Crimie, wygrać wszystkie zawody w F-Zero, przebić się przez Viewtiful Joe na wyższym poziomie trudności. Mało tego, pragnę siekać w Gladiatorze, łapać duchy w Ghosthunterze, kierować ekipą Rainbow Six, zagrać z Marcelem w ESPN NBA i tak dalej! Jest tego multum i wszystko woła: „kup mnie, zagraj we mnie, to ja jestem warta Twojego czasu!"
Ufff... Rozumiem, że czwarty kwartał to najlepsze miesiące w roku dla wszystkich branż handlowych. Kasa nie trzyma się ludzi; klienci chętniej kupują gry, rodzice robią zakupy na Gwiazdkowe prezenty, wszyscy latają w szale zakupów od sklepu do sklepu. Ale wydawanie tylu znakomitych, wartych naszego czasu pozycji w tym okresie jest nieporozumieniem. Połowa z nich nie sprzeda się w satysfakcjonującym wydawców stopniu, zwyczajnie zginie na półkach uginających się pod ciężarem oprogramowania. A wiosną i latem jak zwykle będzie stagnacja, trzy-cztery gry miesięcznie naprawdę warte uwagi. Niektórzy wydawcy zaczynają rozumieć ten problem i przekładają premiery gier na inny termin. Dość powiedzieć, że pierwsza część Conflict: Desert Storm, która ukazała się we wrześniu 2001 roku do dziś znalazła ponad półtora miliona nabywców. A na przykład 007 James Bond Everything or Nothing ukaże się dopiero wiosną (relacja Banana ze specjalnego pokazu za miesiąc). Szczerze mówiąc podejrzewam, że Halo 2 także zostało opóźnione z tego powodu. Ta gra sprzeda się niezależnie od tego, kiedy wyląduje na półkach, a Microsoft i tak ma mnóstwo interesujących propozycji zdolnych zapełnić lukę. Za to wiosną może po prostu nie być pozycji, która mogłaby konkurować z kilerem Bungie.

Dobra. Numer wypchany jest po brzegi recenzjami gier, na które czekaliśmy praktycznie cały rok. I tak nie wyczerpaliśmy tematu – w kolejce czekają choćby Legacy of Kain: Defiance, Project Gotham Racing 2, Amped 2, Terminator 3, The Sims: Bustin Out, Mario Kart Double Dash!!, Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike i masa innych pozycji, które zrecenzujemy następnym razem. A żeby zdążyć jeszcze przed świętami – **kolejny, styczniowy numer Neo ukaże się 20 grudnia.**

Zapraszam do lektury. Wracam do konsoli. Tyle roboty, tak mało czasu...
gulash@neoplus.com.pl

Robocza muza: Vienio i Pele - Autentyk 2, Crystal Method - Community Service, Euro Lounge, Quantic

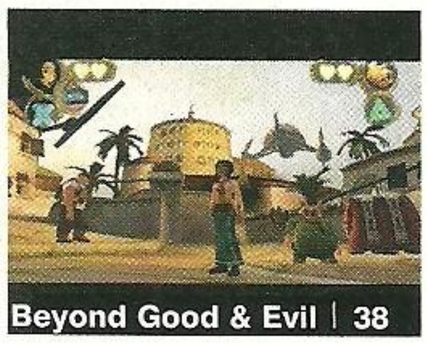
Miliony uścisków: Asik i Olo - Absolutna miłość!



Prince of Persia: The Sands of Time | 28

Sega A.D. 2003/2004 | 22

True Crime: Streets of LA | 46



Beyond Good & Evil | 38

THUG | 34

XIII | 24

Viewtiful Joe | 58

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Sega A.D. 2003/2004 22
Sega ciągle liżąc rany po Dreamcaście przechodzi po cichu wielką transformację. Nowy model biznesu, czterech świeżych szefów i kumulacja zespołów developerskich oznaczają duże zmiany dla tej firmy.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Final Fantasy XII 12
Dziewiętnastego listopada Square wypuściło pierwsze informacje na temat nadchodzącego, dwunastego Finala.

Donkey Konga 18
Namco robi dla Nintendo grę muzyczną z plastikowym bębenkiem!

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Prince of Persia: The Sands of Time 28
Jedna z najlepszych gier... Aaach.

XIII 24
Francuski komiks na ekranie TV.

Tony Hawk's Underground 34
Neversoft wywraca schemat serii.

Beyond Good & Evil 38
Nowa wspaniała gra twórcy Raymana.

True Crime: Streets of LA 46
Samotny glina w walce z mafią.

Zone Of The Enders 2 50
Wreszcie w Europie.

F-Zero GX 54
Sega i Nintendo razem w futuracerze.

Viewtiful Joe 58
Prawdziwy morderca palców!

MOH: Rising Sun 26
Haunted Mansion 27
ESPN NBA 2004 31
Harry Potter i Kamień Filozoficzny 32
Club Football 32
FIFA 2004 32
Roadkill 33
Ghosthunter 36
Top Spin 37
Secret Weapons Over Normandy 40
Gladius 41
Crimson Skies 42
Grabbed by the Ghoulies 43
NFS Underground 44
Eyetoy: Groove 45
Mega Man X7 45
Backyard NBA 45
Road Rage 3 45
Total Club Football 2004 .. 45
Hunter: Redeemer 49
Rogue Ops 49
Rainbow Six 3 52
SWAT 53
Gladiator: SoV 56

Castlevania 57
NBA Live 2004 57
kill.switch 60
Tak & Power Of Juju 61
Roling 61

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 62
Trzy tłuste strony!

Gangsta's Paradise 66
Sekrety True Crime!

Mobile Arena 68
Kolejne wieści z telefonicznego frontu.

Tipsy & Tricks 69
Cheaty, triki i wspomaganie.

Fight Club 70
Vince kontynuuje opis postaci do SC2!

PES Party 72
Marcellus magluje PES3 - transfery i powołania!

Neon 73
Radosna twórczość czytelników i autorów N+.

FAQ 79
Banan na właściwym miejscu.

Hotshots 83
Najgorętsze screeny w tym miesiącu podane na kredzie. SOCOM II!

TEAM17™

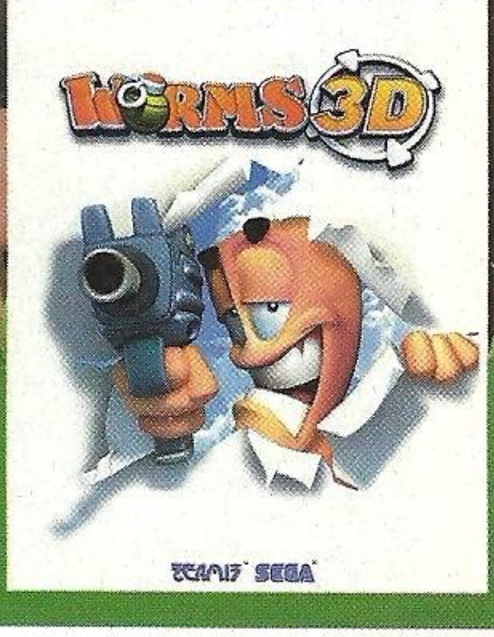
SEGA®

W SPRZEDAŻY OD 31 PAŹDZIERNIKA

MYŚL JAK ROBAK
WALCZ JAK ROBAK

Dołącz do milonów ludzi, którzy mają robaki! Zagraj z nimi w Worms 3D i poznaj nowe znaczenie słowa rozrywka! Sprawdź nowe zabawki dla niegrzecznych dzieci: Bananową Bombę, Latającą Super Owcę lub Święty Granat. Wypróbuj arsenał ponad 30 wykręconych broni, dzięki którym będziesz mógł siać zniszczenie z uśmiechem na ustach.

ODWIEDŹ STRONY: WWW.STARTAWAR.COM I WORMS.CDPROJEKT.COM!



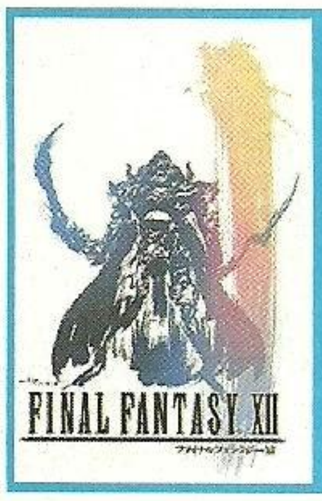
PlayStation.2

PC CD ROM

POWERED BY gamespy

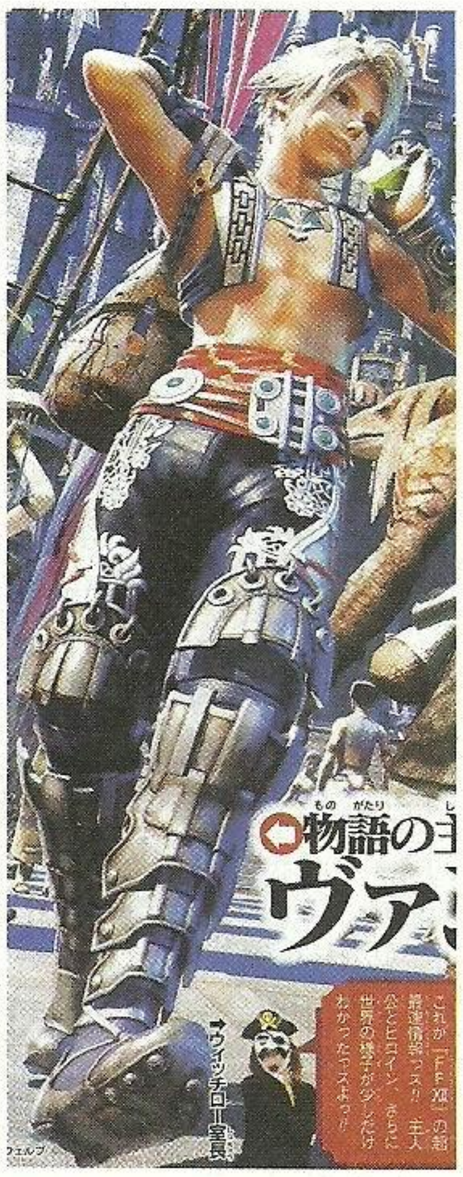
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Worms 3D © 2003 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Team 17 Software Limitem. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe na podstawie licencji. PlayStation są zastrzeżonymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. GameSpy i „Powered by GameSpy" logo są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz logo „The way it's meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do NVIDIA Corporation.



news

Final Fantasy XII - pierwsze informacje



Dziewiętnastego listopada w Tokio miała miejsce konferencja prasowa, na której Square podało pierwsze szczegóły dotyczące Final Fantasy XII. Według wczesnych raportów akcja gry przeniesie nas do świata Ivalice, który doskonale pamiętają wszyscy fani Final Fantasy Tactics Advance. W głównych rolach wystąpią Vaan i Ashe, pochodzący z królestwa Dalmaska, leżącego w połowie drogi między kontynentami Valentia oraz Ordalia.

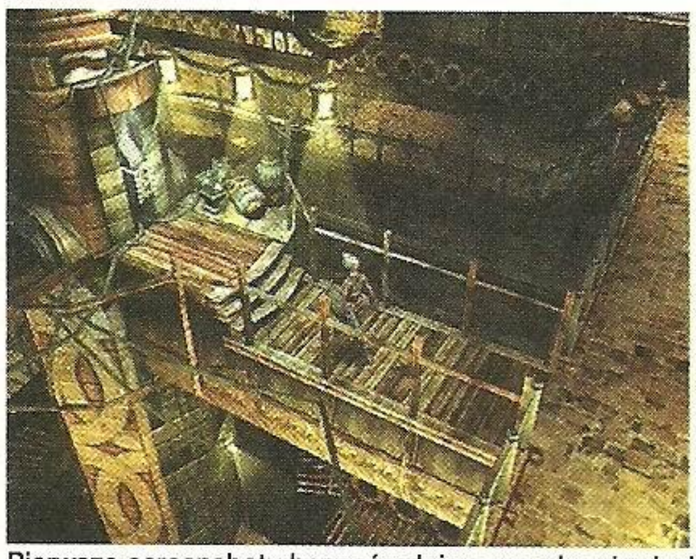
Valentią rządzi imperium Arcadia, natomiast Ordalią – imperium Rozaria. Imperia są na krawędzi wojny, Arcadia atakuje Dalmaskę by zdobyć cenne fortyfikacje przed szturmem na Valentię.

Vaan jest złodziejaszkiem marzącym o profesji podniebnego pirata (nie mogło zabraknąć latających statków!), a Ashe córką króla Dalmatii. Chcąc zasłużyć na miano prawowitego następcy tronu wdaje się w walkę z najeźdźcami, a jej głównym celem jest odszukanie i zabicie złego władcy Arcadii. Tyle na razie wiadomo o fabule.

Producentem Final Fantasy XII jest pan Yasumi Matsuno, który wcześniej był reżyserem (director) kultowych klasyków: Vagrant Story i Final Fantasy Tactics. I już sam ten fakt, a także kilka jego wypowiedzi wzbudziły w nas niezdrową ekscytację. Zresztą bez trudu da się dostrzec podobieństwo koncepcyjne zbroi noszonej przez Vana do tej, w której paradował Ashley Riot z Vagranta. Pan Matsuno twierdzi także, że powinniśmy spodziewać się olbrzymich zmian w systemie i stylu opowieści, ale niekoniecznie w oprawie wizualnej. Producent stwierdził również, że wierzy, iż gracze będą wręcz zaskoczeni i zaczną zadawać sobie pytanie: „Czy to na pewno Final Fantasy?". W wydanej na dwóch płytach DVD epopei historia miłosna nie będzie już pierwszoplanowym wątkiem, choć oczywiście nie może jej zabraknąć.

Muzykę opracowuje naturalnie Nobuo Uematsu, który stwierdził, że chciałby spróbować kilku nowych pomysłów, których nigdy jeszcze nie zrealizował w grach z tej serii i jest bardzo podekscytowany pracami nad grą.

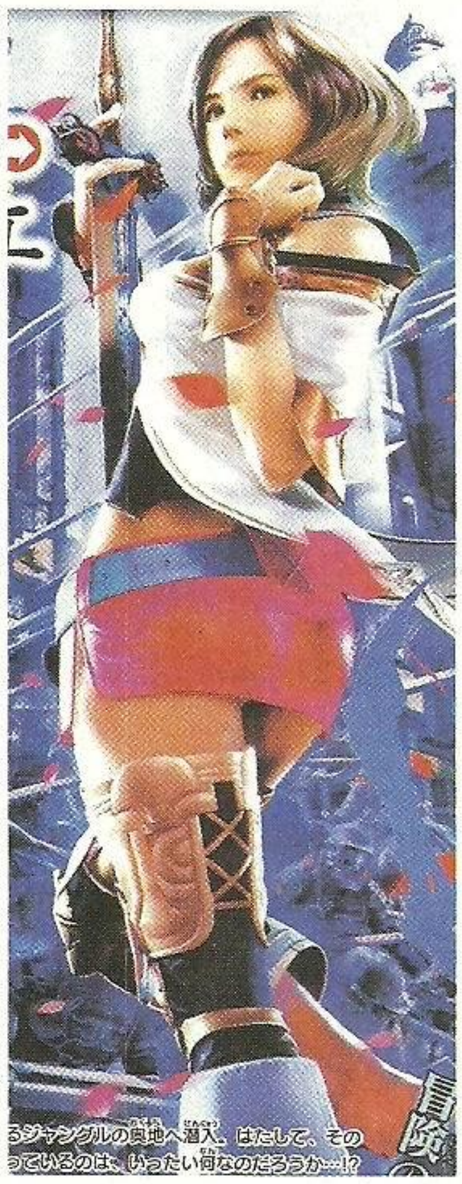
Termin wydania gry zarówno w Japonii, jak i poza nią nie jest jeszcze ustalony. Naturalnie jak tylko pojawią się nowe informacje, damy znać. Na razie z radością witamy pierwsze screeny i... w dalszym ciągu czekamy na europejską premierę Final Fantasy X-2.



Pierwsze screenshoty bezpośrednio z gry nie zdradzają wielkich zmian w oprawie w stosunku do Final Fantasy X, ale przecież FFX to w dalszym ciągu jedna z najładniejszych gier na PS2.

A to fragmenty animacji komputerowych, którymi karmić będzie nas gra. Dwie płyty DVD (ciekawe, czy dwuwartwowe?) to masa miejsca. A groźny chocobos w akcji? Sam miód...

Sami oceńcie, czy podobają Wam się główne postacie. Z lewej strony oczywiście Vaan, z prawej - Ashe. Ale Vaanowi do bishonena brakuje bardzo mało.



Skany z japońskiego magazynu komiksowego Shonen Jump! obiegły internet już 14 listopada - dzięki nim możemy podziwiać postacie w pełnej krasie.

Wstępne projekty wyglądu **PSP**

Czwartego listopada Ken Kutaragi na korporacyjnym spotkaniu ważniaków z Sony pokazał pierwsze zdjęcia PlayStation Portable! Niestety, było to tylko kilka zdjęć z wczesnego projektu PlayBoya. Utrzymany w stylu PS2 efektowny projekt zaskakuje brakiem gałki analogowej, o której wspominano w pierwszych doniesieniach, choć możliwe, że krzyżak reaguje na nacisk, tak jak przyciski analogowe w Dual Shocku 2. Ale nie tylko tym – wszystkie przyciski są dziwnie płaskie, w ogóle nie wystają nad obudowę, co w efekcie może uniemożliwić lub utrudnić granie. Ze zdjęć wynika jeszcze jedno, tym razem całkiem słuszne rozwiązanie – dyski UMD wkładać się będzie od spodu urządzenia.
Kutaragi powiedział także dwie rzeczy, które mają wręcz fundamentalne znaczenie. Po pierwsze, PSP ma w założeniach nie stanowić zamkniętej platformy. Sony bierze pod uwagę wypuszczenie różnych urządzeń z tą technologią, na różnym poziomie cenowym. Firma rozważa także wprowadzenie funkcji telefonu komórkowego.
Jednak z uwagi na fakt, że jest to tylko projekt, wszelkie próby oceny są tylko gdybaniem - PSP pewnie jeszcze nie raz zdąży się zmienić, a to, co pokazał Kutaragi jest tylko ogólnym pomysłem na to, jak wyglądać będzie przenośna konsola Sony podczas premiery na Gwiazdkę przyszłego roku. Ta wersja wygląda fajnie, ale trochę zbyt gadżeciarsko. Choć jest całkiem prawdopodobne, że Sony chce zrobić taką kieszonsolkę, z którą każdy się będzie chciał pokazać. Nawet biznesmen.

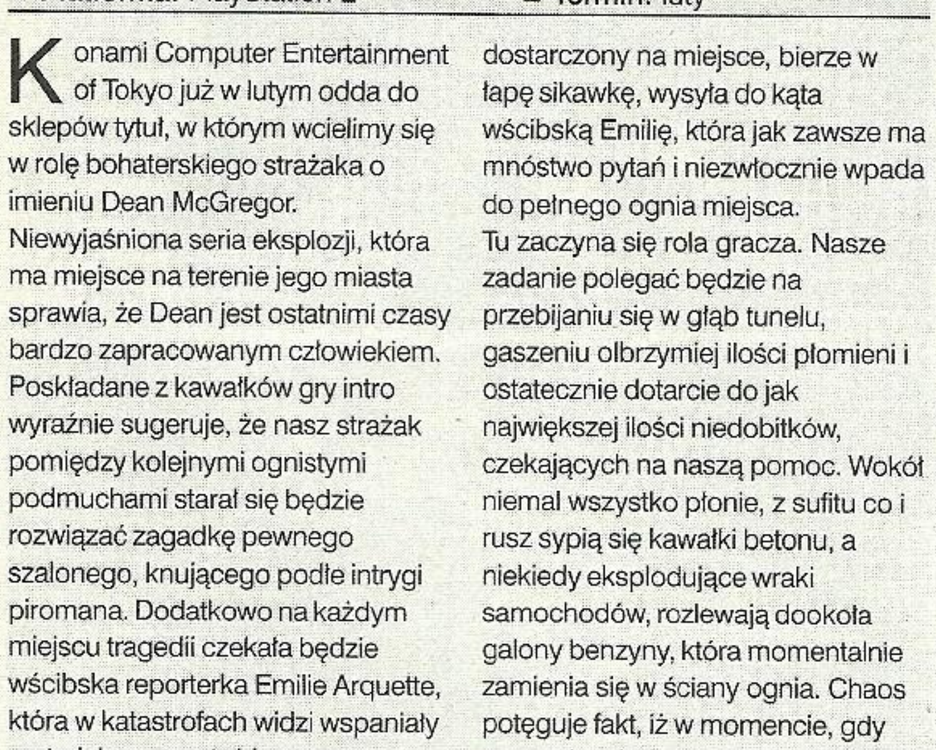
Poniżej: zmontowane w programie graficznym przez japoński serwis Quiter porównanie wielkości PSP.

Firefighter F.D.18

Już graliśmy!

- **Developer:** Konami
- **Wydawca:** Konami
- **Platforma:** PlayStation 2
- **Termin:** luty

Konami Computer Entertainment of Tokyo już w lutym odda do sklepów tytuł, w którym wcielimy się w rolę bohaterskiego strażaka o imieniu Dean McGregor.
Niewyjaśniona seria eksplozji, która ma miejsce na terenie jego miasta sprawia, że Dean jest ostatnimi czasy bardzo zapracowanym człowiekiem. Poskładane z kawałków gry intro wyraźnie sugeruje, że nasz strażak pomiędzy kolejnymi ognistymi podmuchami starał się będzie rozwiązać zagadkę pewnego szalonego, knującego podłe intrygi piromana. Dodatkowo na każdym miejscu tragedii czekała będzie wścibska reporterka Emilie Arquette, która w katastrofach widzi wspaniały materiał na reportaż i szansę pchnięcia swej kariery w górę.
Nie ma lekko. Już przy okazji pierwszej misji dowiadujemy się, że w miejskim tunelu eksplodował potężny ładunek wybuchowy i oto wielkie płomienie odcinają od świata mnóstwo ludzi. Dean zostaje dostarczony na miejsce, bierze w łapę sikawkę, wysyła do kąta wścibską Emilię, która jak zawsze ma mnóstwo pytań i niezwłocznie wpada do pełnego ognia miejsca.
Tu zaczyna się rola gracza. Nasze zadanie polegać będzie na przebijaniu się w głąb tunelu, gaszeniu olbrzymiej ilości płomieni i ostatecznie dotarcie do jak największej ilości niedobitków, czekających na naszą pomoc. Wokół niemal wszystko płonie, z sufitu co i rusz sypią się kawałki betonu, a niekiedy eksplodujące wraki samochodów, rozlewają dookoła galony benzyny, która momentalnie zamienia się w ściany ognia. Chaos potęguje fakt, iż w momencie, gdy my gasimy jedno ognisko, za plecami rozpalają się trzy następne. W zmaganiach dzielnie towarzyszy nam radar, niemal żywcem przeniesiony z serii MGS. Podobnie jak w przygodach Węża, tak i tu pokazuje on położenie bohatera, oraz osób, które nieopodal tkwią w śmiertelnej



pułapce. McGregor to zawodowiec. Na jego ekwipunek składa się wąż strażacki (z regulowanym ciśnieniem wody), gaśnica z freonem (niezbędna na większych obszarach zapalnych), a także działko wodne, toporek (do „otwierania" zablokowanych pudłami ścieżek) i zestaw apteczek. W krytycznych momentach możemy wdusić kwadrat, a wówczas McGregor wzywa na moment przyjaciela, który gasi wszystko w najbliższej okolicy. W wersji, którą testowałem, nasz bohater mógł skorzystać z tej usługi trzykrotnie. Podczas przygody napotkałem jednak takie rodzaje ognia, których Dean nie był wstanie ugasić żadnym z dostępnych mu narzędzi. Należało wówczas poszukać drogi okrężnej. Spotkałem się również z ogniem, który miał swój pasek energii, a atakowany sikawką wył niczym bestia. Dziwna sprawa. Po uratowaniu kilku osób pojawił się napis „Mission Cleared", a gra zsumowała zarówno czas, w jakim uporałem się z zadaniem, jak i liczbę niedobitków, których ostatecznie uwolniłem. Po otrzymaniu solidnej porcji punktów McGregor zatopił się jeszcze głębiej w otchłani tunelu, szybciutko pędząc w kierunku

kolejnych uwięzionych pechowców. Niektóre elementy zniszczonych tuneli potrafią przyprawić o dreszcze. Na przykład ciemny i wąski, spowity czarnym dymem korytarz, z którego dobiegają odgłosy dudniącego wiatru i krzyków. A także moment, gdy w połowie drogi doszczętnie zalewa go ogień. Misja w tunelu podzielona jest na trzy sektory, których pomyślne ukończenie punktowane było zarówno widowiskowym filmem (ucieczka przed wielką eksplozją), jak i medalem (zależnym od stopnia trudności, jaki gracz wybrał na początku). Tu nasze demko się kończyło.
Graficznie bez rewelacji. Producent stawia za to na całe masy mięsistego ognia, który wręcz podgrzewa kineskop. Muzyka jest orkiestrowa i bardzo pompatyczna. Natomiast torowanie sobie drogi przez ogień, wyważanie drzwi i ratowanie ofiar wypadków jak na razie zapowiada się bardzo dobrze. W lutym reszta odpowiedzi. **[Matt]**

newsflash

■ **Ciekawostki z Japonii**
Kilka japońskich firm zarejestrowało ostatnio intrygujące znaki handlowe. Nintendo – „Family Compter" oraz „Origin Of Our Tv Games", Square Enix – „Sky, Sea, Earth and the Cursed Princess", Sega - "Digital Rex" (ostateczna nazwa nowego studia Suzuki-sana) oraz "VS.NET", natomiast Konami – "Winning Eleven 7 International". Nowe gry nadchodzą.

■ **ESPionage opóźnione**
Szpiegowska gra Midway z bohaterami wyposażonymi w nadprzyrodzone moce została opóźniona. Nowy termin wydania to lato 2004. A żeby było ciekawiej, zmieniono jej tytuł. Od dziś będziemy ja znali jako Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy.

■ **Jak i Daxter powrócą...**
Ptaszki ćwierkają, że Naughty Dog pracują już nad trzecią częścią przygód Jaka i Daxtera na PlayStation 2. Ciekawsza wiadomość mówi o tym, że pierwszy Jak&Daxer zmierza na PlayBoya!

■ **Ace Combat 5**
Pierwszy trailer z Ace Combat 5 na PlayStation 2, nad którym w pocie czoła pracuje Namco znajdziecie pod tym adresem: [http://download.namco-ch.net/tgs_web.mpg]

■ **Superpack Nintendo**
Tym razem firma przygotowała niespodziankę specjalnie dla europejskich graczy. Już w sprzedaży powinien znajdować się specjalny zestaw, w skład którego wchodzi konsola GameCube, Mario Kart Double Dash!! oraz specjalna, kolekcjonerska płyta z Zeldami, na której znajdują się: Zelda, Zelda 2, Zelda: Ocarina of Time, Zelda: Majora's Mask oraz demo Zelda: Wind Waker. Cena – 149 euro.

■ **Mortal Kombat 6**
Po ogromnym sukcesie MK:DA, Ed Boon pracuje już nad nowym Mortalem. W grze nie zostanie wykorzystany żaden fragment kodu z Deadly Alliance – ekipa chce po raz kolejny stworzyć wszystko od nowa. Będzie także możliwość fomotania się przez Internet.

■ **Nowe GTA i... Eminem!**
Rockstar games zapowiedziało, że kolejna odsłona GTA pojawi się pod koniec 2004 roku. Platformą docelową będzie PlayStation 2. Z innych wieści od tej niezwykłej firmy: Eminem, Dr. Dre i 50 Cent podpisali z Rockstarem umowę, na mocy której pojawią się w nowej grze video zbliżonej do GTA. A wygadał się 50 Cent podczas jednego z radiowych wywiadów.

■ **EA i Xbox Live?**
Po początkowym przywiązaniu EA do internetu w PS2, trwają rozmowy między przedstawicielami największego wydawcy gier na świecie, a Microsoftem na temat zaimplementowania obsługi Xbox Live! w nadchodzących grach EA. Zobaczymy, co z tego wyniknie. Może się polubią.

■ Aby obejrzeć trailery **Lowridera** niezwłocznie wklepcie następujące adresy: **http://ps2movies.ign.com/ps2/video/lowrider_042903_-002-000003.mov** i **http://ps2movies.ign.com/ps2/video/lowrider_042903_-006-000001.mov**

newsflash

■ **Sony najeżdża Chiny!**
PlayStation 2 już w grudniu trafi na największy z rynków! W dziesięciu zaledwie sklepach w kilku największych miastach Chin pojawi się PlayStation 2 wraz z trzema grami w cenie 1 500 yuanów (jakieś 720 złotych). Co ciekawsze i dziwniejsze, Sony nie zabezpiecza w żaden specjalny sposób PSdwójki, tak jak to miało miejsce w przypadku niedawnej premiery konsoli iQue od Nintendo. Może być zabawnie - Chiny zamieszkuje przecież około miliarda i trzystu milionów ludzi!

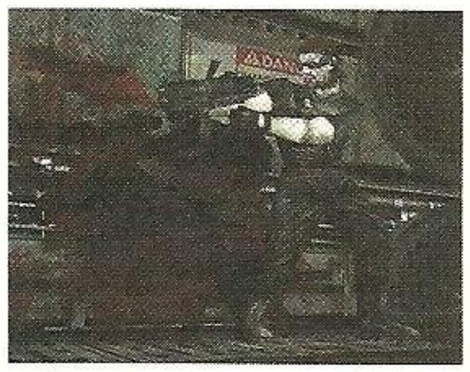
■ **Dead to Rights 2**
Namco potwierdziło, że pracuje nad drugą częścią Dead to Rights na PS2 i Xboxa. Dzięki zastosowaniu nowego silnika graficznego sequel ma oferować poprawioną grafikę. Autorzy wspominają także o dwóch nowych trybach – Arcade i Challenge. Termin wydania został ustalony na druga połowę 2004 roku.

■ **Początki końca?**
Jak wynika z raportu sporządzonego przez Bloomberg, przez pierwsze sześć miesięcy 2003 roku Sony sprzedało 1 085 560 sztuk PS2, natomiast w pierwszym półroczu 2002 roku liczba ta wyniosła 1 620 239. Oznacza to, że przy porównaniu tych dwóch okresów Sony zanotowało spadek sprzedaży o 1/3. Nintendo z kolei może pochwalić się drobnym wzrostem przy analogicznych przeliczeniach – w pierwszych sześciu miesiącach 2003 sprzedano 319,037 sztuk GC, co stanowi o 5% więcej niż w tym samym okresie poprzedniego roku.

Blowout: Military Fighting Unit

■ **Developer:** Majesco
■ **Platforma:** PlayStation 2, Xbox
■ **Wydawca:** Kaos Kontrol
■ **Termin:** zima 2003

Akcja Blowout rozgrywa się na najbardziej oddalonej od ziemi stacji kosmicznej M112. Pierwotnie placówka pełniła funkcje obronne jako najdalej wysunięta w przestrzeń baza wojskowa. Po pewnym czasie przekształciła się w ośrodek prowadzący prace nad nowymi rodzajami broni i nie tylko... Naukowcy znaleźli w przestrzeni obce bakterie i rozpoczęto badania, których rezultaty szybko okazały się niebezpieczne, a projekt uzyskał najwyższy stopień tajności. Cywilny personel został odesłany na Ziemię, a oficjalnym powodem było zagrożenie deszczem meteorów. Wprowadzono zakaz zbliżania się do stacji. Poza załogą tylko kilka osób wie, że baza została opanowana przez obcą formę życia...
Głównym bohaterem Blowout będzie czarnoskóry major John „Dutch" Cane, któremu przypadnie rola ostatniego sprawiedliwego. Cel gracza jest prosty – przeżyć.



Blowout będzie scrollowaną strzelaniną 3D na pierwszy rzut oka przypominającą stare, dobre czasy Contry. Z wszystkich strony atakują hordy przeciwników, a Dutch przedziera się korytarzami zostawiając za sobą góry jeszcze ciepłych ciał. Do dyspozycji gracza autorzy oddadzą pokaźny arsenał broni: działko 7.68 mm General Electric, ważącą siedemdziesiąt pięć funtów przemysłową piłę spalinową, strzelbę pump-action, miotacz płomieni i ośmiocalową gwoździownicę. Ciekawym dodatkiem jest system modyfikatorów - zaczep na broń

Na pierwszy rzut oka wygląda to nieźle. Ale Dino Crisis 3 też tak wyglądał, hehe.

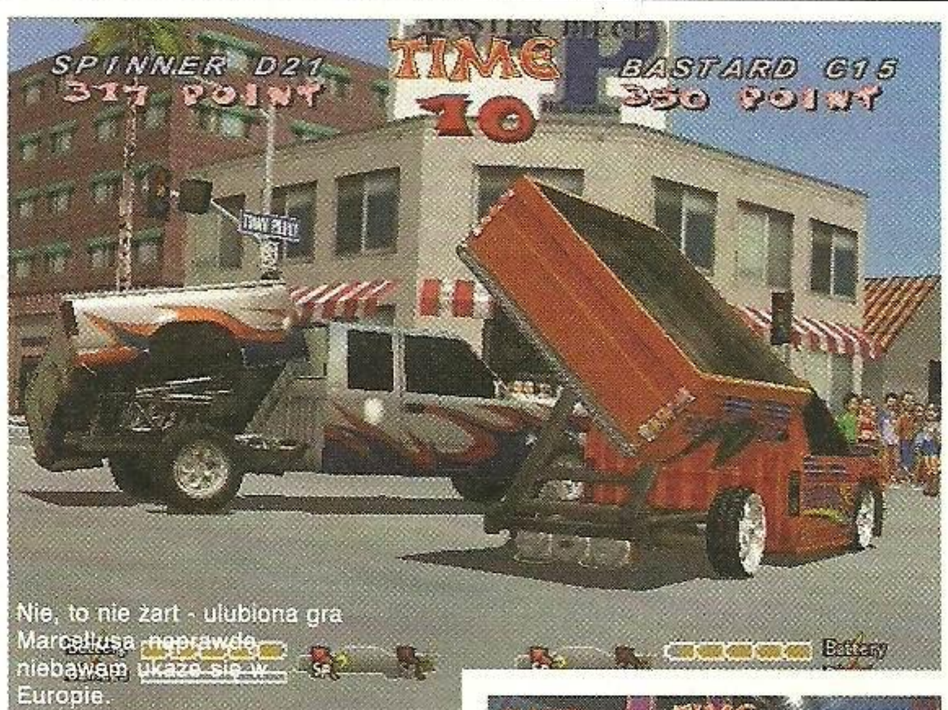
znajdujący się na ramieniu Dutcha ma kilka slotów, do których możemy podpiąć różne urządzenia np. pozwalające zwiększyć moc pocisków lub prędkość strzelania. Zależnie od poziomu trudności, modyfikatory będą aktywne przez jakiś czas lub w nieskończoność. Modele postaci, których w sumie w grze pojawi się czternaście zostały zaprojektowane przez pana Yasushi Nirasawa. Jego wcześniejsze prace możecie znaleźć m.in. w Soul Calibur, filmie „Final Fantasy: The Spirits Within", czy „Men in Black". Blowout graficznie prezentuje się znakomicie, ale z ocenami wypadałoby poczekać na ukończoną grę. Trochę jednak szkoda, że nie będzie trybu dla kilku graczy, ale autorzy uznali, że gra jest na to za szybka (!). Miejmy nadzieję, że nie są to puste słowa i dostaniemy naprawdę dopasionego shooterka. Ich nigdy mało.

Stara szkoła w nowej oprawie? Jak najbardziej.

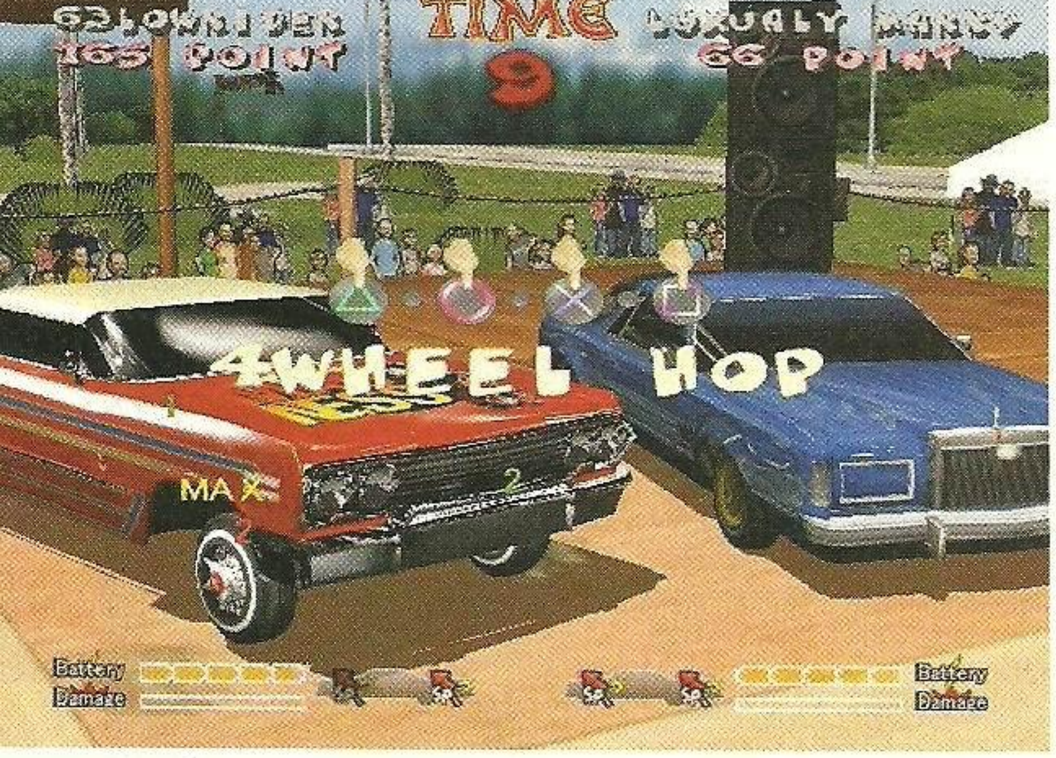
Lowrider

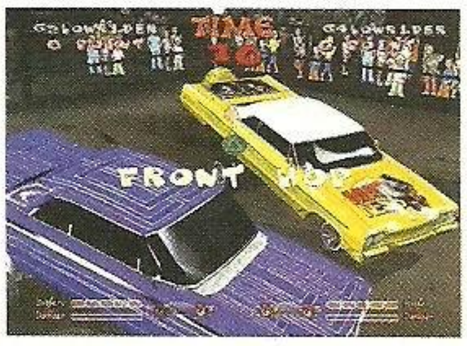
■ **Developer:** PCCWJ
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Jaleco
■ **Termin:** grudzień 2003

Jeden z największych fenomenów kultury amerykańskiej doczekał się wreszcie swojego odbicia w świecie konsol! Lowrider to pierwsza gra z gatunku rhytm'n'dance, której głównymi bohaterami są podskakujące samochody. To nie wyścigi, ale właśnie gra taneczna! Dobra rada: zapnijcie pasy i przygotujcie się na parę mocnych odbić hydraulicznego zawieszenia. Dwa główne tryby, które znajdziemy w Lowrider to Arcade Kings i Golden Days. Arcade pozwala na rozegranie szybkiego pojedynku dla jednego lub dwóch graczy i oferuje trzy rodzaje konkurencji: Hop, Dance i Bed Dance, w których zadaniem gracza jest kolejno wykonanie najwyższego skoku; wyczesanie kilku trików na czas oraz odtańczenie całej serii skomplikowanych ruchów. Golden Days natomiast stanowi rodzaj kariery i przenosi gracza na zachodnie wybrzeże USA, wyznaczając szereg misji do zaliczenia. Na początku gry wybieramy jedno z około dwudziestu dostępnych w grze aut i ruszamy na miasto. Zadania podzielono na cztery dyscypliny: Hop, Dance, Street i Event. Dwie pierwsze wyglądają dokładnie tak samo jak w trybie Arcade. Street z kolei to swobodny przejazd ulicą pozwalający na gromadzenie fanów! Serca gapiów zdobywamy wykonując triki, o które proszą. Sens tego jest bardzo prosty – musimy zdobyć odpowiednią renomę by zostać dopuszczonym do kolejnych turniejów. Ostatni tryb rozgrywki, czyli Event, to walka z rywalem przypominająca zasadami Dance, ale wymagająca od gracza większej wprawy. Za każdą wygraną otrzymujemy pieniądze pozwalające na zakup nowych części do samochodu. W grze pojawi się podobno osiemnaście rodzajów upgrade'ów do naszej skaczącej fury. Grafika w Lowrider nie jest szczytem osiągnięć PS2, ale prezentuje się wystarczająco dobrze, by nie psuć ogólnego wrażenia. Lowy nie byłyby jednak lowami bez efektownych malunków na karoserii - w pełnej wersji pojawi się możliwość stworzenia własnej tekstury dzięki wbudowanemu edytorowi. Muzyka to oczywiście czarne brzmienia z mocnymi beatami, idealnie pasujące do klimatu gry, a dodatkiem specjalnym jest kawałek „Get Low"! Podsumowując, Lowrider wygląda i brzmi poprawnie, a to dobra podstawa do stworzenia solidnej gry. Z pewnością nie brakuje mu świeżości. Ciekawe tylko jak to wyjdzie w praniu i sterowaniu. Dobrą wróżbą jest natomiast ogromny zapał autorów i pomoc wydawcy. W ramach promocji gry Jaleco podpisało nawet umowę z Lowrider Magazine, który stał się tym samym patronem medialnym produkcji.



Nie, to nie żart - ulubiona gra Marcellusa naprawdę niebawem ukaże się w Europie.



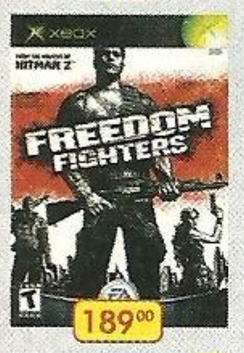


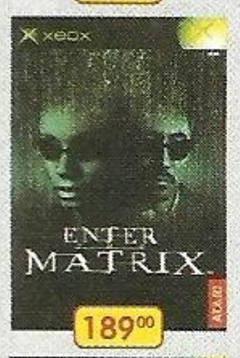
UWAGA!!! REALIZACJA ZAMÓWIEŃ - 24 GODZINY !!!

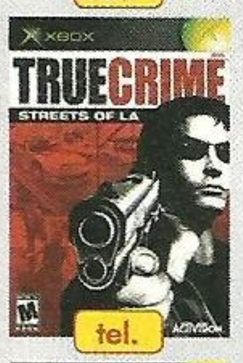
RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

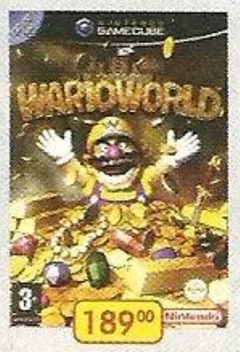
WYPRZEDAŻ

GATEWAY 79,-	PS2
WRC2 79,-	PS2
GRAN TURISMO 3 79,-	PS2
GTA 3 (używane) 89,-	PS2
COLIN 3 119,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
TOMB RAIDER 129,-	PS2
PRO EVOLUTION SOCCER 2 129,-	PS2
GTA VICE CITY 179,-	PS2
HULK 179,-	PS2, XBOX, G-CUBE
DEVIL MAY CRY 2 189,-	PS2







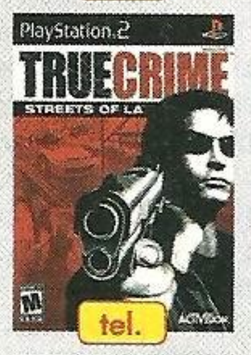


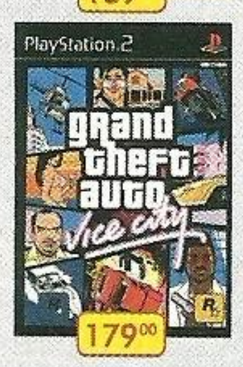
X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,-	od 599,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	139,-
AMPED	199,-	129,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 3	159,-	119,-
COLIN 4	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK ANGEL	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	189,-	149,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FIFA 2004	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FUZION FRENZY	199,-	109,-
GUNVALKYRIE	199,-	109,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATER'S PRO SURFER	199,-	139,-
LARGO WINCH	199,-	129,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE	199,-	129,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	129,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA STREET 2	199,-	159,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SHENMUE 2	199,-	149,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	189,-	149,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE HOUSE OF THE DEAD	199,-	119,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TUROK	199,-	129,-
V-RALLY 3	199,-	139,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	799,-	od 499,-
KARTA PAMIĘCI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNES	199,-	149,-
EXTREM G3	199,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-



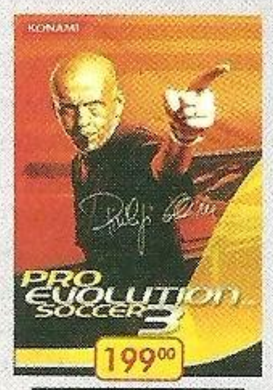


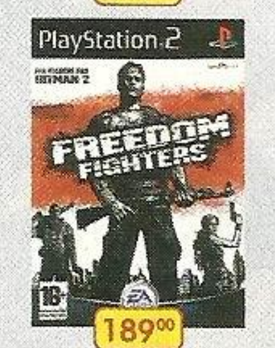
G-CUBE

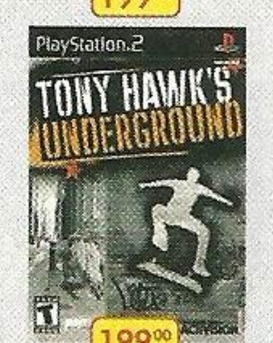
	NOWE	UŻYW.
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

	NOWE	UŻYW.
PS2	899,-	od 599,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	129,-	99,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	169,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
007 NIGHT FIRE	199,-	149,-
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
AGRESIVE IN LINE	199,-	129,-
ALONE IN THE DARK 4	199,-	99,-
ARMORED CORE 2	199,-	79,-
AUTO MODELISTA	179,-	99,-
BALDUR'S GATE	199,-	99,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLINX	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	199,-	99,-
BOND 007	199,-	89,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	199,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COLIN 4	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH 4	109,-	99,-
DARK CLOUD	199,-	99,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	179,-	139,-
DESERT STORM 2	195,-	149,-
DEVIL MAY CRY	119,-	89,-
DEVIL MAY CRY 2	199,-	159,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 2	159,-	89,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
F1 ONE 2001 (SONY)	119,-	89,-
FIFA 2003	79,-	69,-
FIFA 2004	199,-	159,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	119,-	89,-
GRAN TURISMO 3	119,-	99,-
GRAN TURISMO CONCEPT	139,-	119,-
GTA 3	139,-	89,-
GTA VICE CITY	195,-	139,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HITMAN 2	199,-	149,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	199,-	149,-
KELLY PRO SURFER	199,-	129,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
KNOCKOUT KINGS 2003	219,-	159,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	195,-	145,-
MATRIX	195,-	159,-
MAXIMO	109,-	99,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
MIKE TYSON BOXING	199,-	119,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-







PS 2

	NOWE	UŻYW.
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MOTO GP	119,-	99,-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2004	199,-	159,-
NBA 2K3	199,-	149,-
NBA 2 NIGHT	199,-	129,-
NBA STREET	199,-	99,-
NBA STREET 2	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2004	199,-	159,-
NHL 2K3	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
ORPHEN	199,-	119,-
PIRATES	199,-	119,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	139,-	109,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RACE DRIVER	199,-	119,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	199,-	149,-
READY 2 RUMBLE	119,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
SHADOW MAN 2	209,-	99,-
SHINOBI	199,-	149,-
SHOX	199,-	119,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SILENT SCOPE	199,-	89,-
SMASH COURT TENNIS	199,-	99,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOLIDER OF FORTUNE	199,-	119,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SPYRO	199,-	159,-
SSX 2	149,-	89,-
SSX 3	195,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	179,-	139,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T.	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE HULK	189,-	149,-
THE MARK OF KIR	209,-	149,-
THE SIMS	199,-	149,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2003	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TONY HAWK'S 4	199,-	169,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 4	149,-	89,-
VIRTUA FIGHTER 4 EVO	189,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	199,-	149,-
WRC 2	119,-	89,-
ZONE OF THE ENDERS 2	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

FIFA 2004	tel.
OTOGI	tel.
PRO EVOLUTION SOCCER 3	tel.
RATCHET & CLANK 2	tel.
SSX 3	tel.
WORMS 3D	tel.
WRC 3	tel.
ZONE OF THE ENDERS 2	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY • MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

newsflash

■ **Koniec „cichych dni”**
Vivendi Universal Games i Interplay ponownie połączyły swoje siły. Po ostatnich problemach prawnych, które doprowadziły do zawieszenia umowy o dystrybucji, firmy doszły do porozumienia i wznowiły współpracę. W efekcie VU Games został wydawcą Fallout: Brotherhood of Steel i zachował prawa do wyłącznej dystrybucji gier Interplay w Ameryce Północnej i Azji.

■ **Roman w sieci**
LucasArts otworzyło stronę poświęconą najnowszej produkcji Planet Moon Studios, zatytułowanej Armed & Dangerous! Jej adres to: http://www.lucasarts.com/products/armedanddangerous/

■ **22 000 komandosów na raz**
SOCOM II ustanowił nowy rekord dla PS2 i stał się pierwszą grą, w którą jednocześnie przez sieć grało ponad dwadzieścia tysięcy osób! Poprzedni wynik należał do pierwszej części gry i wynosił około piętnastu tysięcy. Developerzy podkreślają swój sukces faktem, że rekord został pobity niespełna tydzień od ukazania się drugiej części SOCOMa!

■ **Microsoft kontratakuje!**
Microsoft ogłosił, że weekend otwierający listopad był najbardziej pracowitym okresem dla Xbox Live! Przez samą niedzielę (2 listopada) w sieci pojawiło się osiemdziesiąt tysięcy graczy, którzy spędzili łącznie 262268 godzin grając! Najpopularniejszą grą okazał się być Rainbow Six 3 z ponad dwudziestoma czterema tysiącami graczy jednego dnia i prawie siedmioma tysiącami osób grających jednocześnie.

■ **Pad o stu guzikach?**
Nyko Technologies wypuściło w USA nowego pada do PS2 z wmontowaną miniaturową klawiaturą! Urządzenie nazywa się iType2 i produkowane jest na licencji samego Sony, co stanowi gwarancję jakości. Jak twierdzą przedstawiciele Nyko, iType zrewolucjonizuje grę przez sieć umożliwiając szybką komunikację pomiędzy graczami. Cena nowego kontrolera wynosi czterdzieści dolarów bez centa.

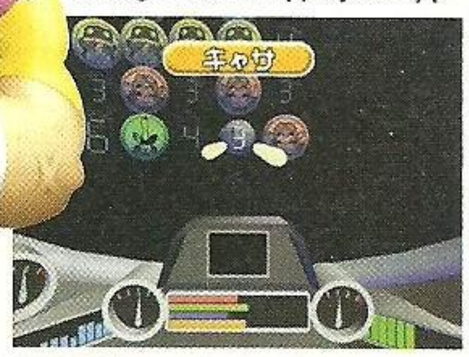
■ **Kang to jednak nie Cole!**
Robert Crais wycofał oskarżenie skierowane przeciwko autorom True Crime, jakoby główny bohater gry, Nick Kang był odwzorowaniem postaci z jego kryminałów. Crais napisał serię dziewięciu nowel (między innymi „LA Requiem” i „Free Fall”) opowiadających o przygodach ex-policjanta Elvisa Cole'a. Wnosząc pozew przeciwko Activision Crais domagał się nie tylko odszkodowania, ale także wycofania gry! Stronom udało się jednak dojść do porozumienia. Nasuwa się tylko pytanie, czy Activision miało kłopoty, czy zrobiło sobie reklamę za darmo?

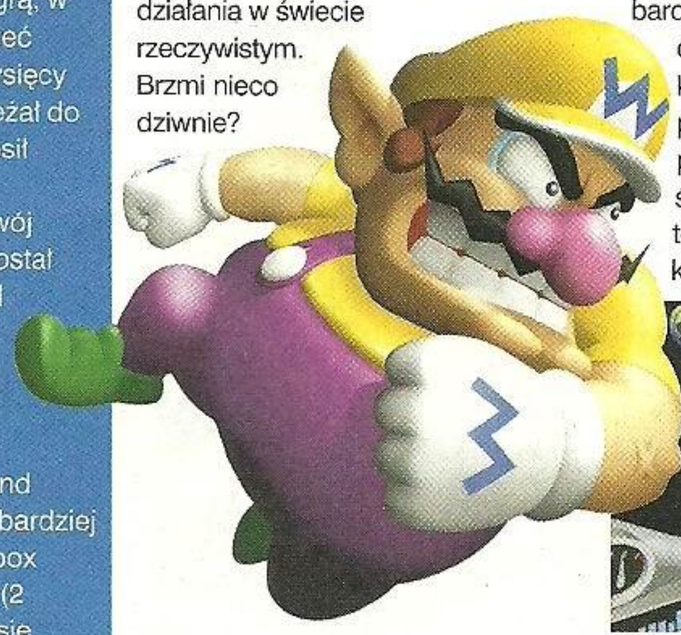
Wario Ware INC

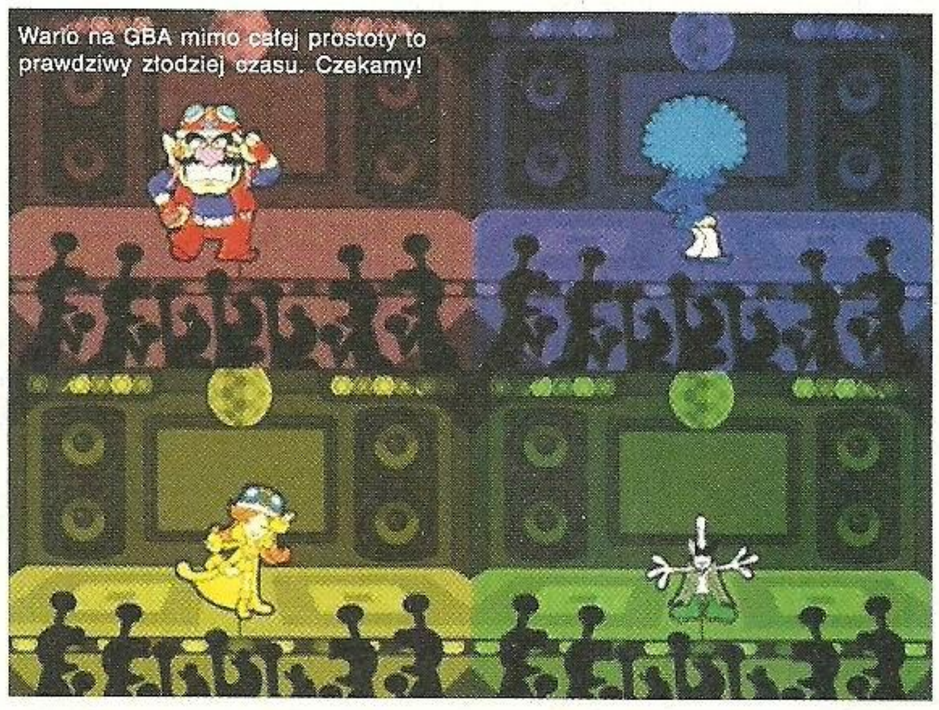
■ **Developer:** Nintendo
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Platforma:** GameCube
■ **Termin:** 2004

Jeżeli sądziliście, że autorzy gier wycisnęli już wszystko z gatunku party-game to najwyższy czas zrewidować poglądy. Zbierzcie się więc dzieci, bo nadchodzi Wario! Najnowsza odsłona gry z antybohaterem w tytule to tak naprawdę, unowocześniona konwersja z GBA. Bardzo unowocześniona. Autorzy przepisali wszystkie mini-gierki z wersji na małą konsolę, dodali porcję świeżych i zaimplementowali zupełnie nowy tryb dla kilku graczy, umożliwiający jednoczesną zabawę czterem osobom. Choć w wypadku party-game nie można liczyć na wielkie innowacje w rozgrywce dla samotnego gracza, to chłopcom z Nintendo udało się pchnąć powoli kostniejący gatunek w nowy wymiar dzięki nowatorskiemu podejściu do multiplayera! Niektóre konkurencje będą teraz wymagały od graczy działania w świecie rzeczywistym. Brzmi nieco dziwnie?

Przykład: jedna z dyscyplin przenosi nas do szpitala, gdzie lekarz każe nam wykonywać różne ruchy. Konsola oczywiście nie może wiedzieć, czy wywiązujemy się z zadań, więc oceną naszej rzetelności zajmą się siedzący dookoła znajomi. Tu nie ma miejsca dla nieśmiałych! Trzeba będzie krzyczeć, robić przysiady, uprawiać seks... o przepraszam, nie ta strona. Tak, czy owak, będzie mnóstwo zabawy i śmiechu z robienia z siebie głupka! Nie zabraknie także całej masy bardziej typowych gier. Jedną z ciekawiej zapowiadających się konkurencji jest Popping Ballon polegający na wykonywaniu prostych zadań na czas. Na środku ekranu pojawia się mały telewizor z podpiętym GC, do którego na zmianę przysiadają







Wario na GBA mimo całej prostoty to prawdziwy złodziej czasu. Czekamy!

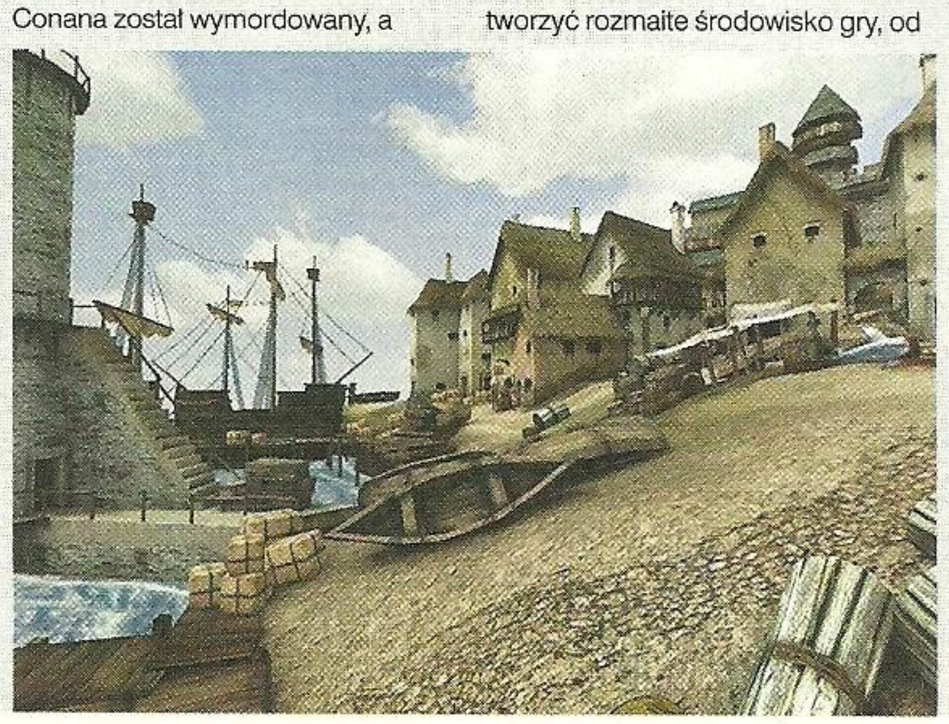
się kolejni gracze. Na ekranie widnieje powoli nadymający się balon, a czekający na swoją kolej zawodnicy mogą przyspieszyć tempo nadmuchiwania naciskając guziki na padzie. Konkurencję przegrywa ta osoba, której w trakcie wykonywania zadania pęknie balon. Żeby podbudować napięcie, na parę sekund przed wybuchem ekran zaczyna dodatkowo błyskać na czerwono, co sprawia, że nawet najprostsza rzecz staje się niewykonalna. Trzęsące się łapy, adrenalina i piski kobiet - to właśnie obraz rozgrywki Wario Ware! Podobno w grze pojawi się dwieście mini-gierek, z czego większość będzie na początku niedostępna. W obsadzie gry znajdą się towarzysze Waria, m.in. Jimmy T i Nine-Volt. Jeżeli chodzi o grafikę, to Wario Ware wygląda niewiele lepiej niż na GBA. Szczerze mówiąc, w pierwszej chwili pojawia się myśl, że ktoś podłączył do GameCube'a GBA Playera i zapuścił pozycję z przenośnej konsolki. Korzenie gry dodatkowo

podkreśla mały GBA pojawiający się na ekranie, na którym de facto toczy się rozgrywka. Pomimo prościutkiej oprawy gra ma ogromny potencjał i przynosi masę radości. Jeżeli nie przeszkadza Wam brak fajerwerków, poszukujecie nowatorskiej gry z gatunku party-game i lubicie zwariowany styl Waria, to szykuje się coś idealnego dla Was! Z drugiej strony, Ware nie ma zbyt wiele do zaoferowania pojedynczemu graczowi, a cała radocha pojawia się dopiero przy zebraniu przed konsolą czterech osób. W Japonii tytuł gry brzmi Atsumare! Made in Wario, a trudne słowo z przodu oznacza tyle, co „zbierzcie się”.

Conan: The Dark Axe

■ **Developer:** Cauldron Ltd
■ **Wydawca:** TDK Mediactive
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Termin:** 2004

Kim jest Conan mówić nie trzeba, zna go prawie każdy. Niebawem, na wszystkich "dużych" konsolach przyjdzie nam wcielić się w postać chyba najbardziej znanego barbarzyńcy świata. Wszystko to za sprawą Cauldron Ltd., firmy znanej między innymi z Battle Isle: The Andosia War czy Shoock Troops na PeCety, która postanowiła przenieść opowieść pana Roberta E. Howarda na nasze ukochane maszynki. Oczywiście gra będzie skupiać się na walce, a do tego dojdą drobne elementy RPG oraz wątek przygodowy. Motywem przewodnim jest zemsta. Jak wiadomo klan Conana został wymordowany, a napastnicy nie oszczędzili także jego najbliższych.
Jak na potężnego chłopa, który niejeden łeb oddzielił toporem od tułowia przystało, bohater rusza w podróż by pomścić swoich bliskich. W grze zwiedzimy wiele różnych krain, w tym oczywiście Cimmerię, Stygię czy Kordavę. Czekają na nas góry, dżungla czy mroźne tereny pokryte wiecznym lodem - wszystko po to, by oddać klimat fantasy w jak najlepszy sposób. Oczywiście autorzy zapowiadają niesamowite efekty graficzne, a to dzięki specjalnie napisanemu na potrzeby Conana silnikowi. Pozwala on podobno tworzyć rozmaite środowisko gry, od



Jeśli naprawdę udało im się wkleić fantastyczną muzykę z filmu - rządzą.

obszarów pokrytych lodem, po jeziora lawy w wulkanach. Do tego mają dość przeróżne efekty graficzne i doskonałe oświetlenie, czy realistyczne zachowanie cieni. Na razie jednak rzeczywistość jest inna i z takim The Mark of Kri opowieść o barbarzyńcy mierzyć się nie może. Nie zapominajmy jednak, że jest jeszcze sporo czasu do ukazania się gry.
Jak zachwalają autorzy, na naszej drodze staną nigdy jeszcze nie goszczące w grach stwory. W ręce ma nam wpaść kilka rodzajów mieczy oraz toporów. Na razie nie wiadomo nic o innych broniach, więc może być troszkę monotonnie. Sterowanie ma być bardzo intuicyjne, co oznacza, że wyprowadzać będziemy jedno czy dwu przyciskowe combosy. W trakcie walki kamera będzie się oddalać, by pokazać więcej pola, a zbliżenie zostanie zarezerwowane dla ciosu kończącego. Jako, że nie samą walką człowiek żyje, przyjdzie nam rozwiązać trochę zagadek. Z czasem Conan będzie się rozwijać i nauczy się nowych zdolności oraz oczywiście potężniejszych ataków. W niektórych momentach dostaniemy możliwość gry innymi postaciami, ale oczywiście wiemy, kto jest głównym bohaterem. Przez całą grę towarzyszyć ma nam muzyka znana z filmów o czarnowłosym barbarzyńcy. Autorzy dobrze przygotowali się do swej pracy, a jakie będą tego efekty przekonamy się w pierwszym kwartale 2004.

UWAGA!

od 20 czerwca wprowadzamy
GRY I MULTIMEDIA PC

POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER
DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

... od 49 zł

SUPER PROMOCJE !!!

PS 2 + HIT
1139

PSONE + KARTA 1 MB
369

METROID PRIME PAK
849

XBOX + KATALOG
949

ORAZ WIELE INNYCH... ☎

... od 69 zł

NOWA CENA

29

49

NOWA CENA

SUPER CENY GIER DO GAME CUBE`A !!!

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORII DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

NOWA CENA

139

... od 89 zł

99

!!! ZAPRASZAMY DO NOWEGO SKLEPU !!!

UL. CHMIELNA 98 W WARSZAWIE

(RÓG JANA PAWŁA II I CHMIELNEJ)

☎ (0 22) 620 91 92

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

REALIZACJA ZAMÓWIENIA OD 24 H !!!

NEOPLUS ! NIESPODZIANKA NA HASŁO

WWW.SWIAT-GIER.COM

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

NOWA CENA

SERWIS

REGENERACJA PŁYT
WYMIANA GIER
RATY

HURT DETAL

... od 59 zł

179
169
169
39

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

UL. SYROKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
TEL/FAX: (022) 814 27 66
TEL KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694

ZAPRASZAMY RÓWNIEZ DO NASZYCH FILII

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

games

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: (022) 331 60 31
8.30 - 22.00

■ Filmy z Maxa znajdziecie tu: **http://www.rockstargames.com/maxpayne2/** w dziale downloads / trailer

newsflash

■ **Memorki w przebraniu**
Sony ogłosiło, że w Japonii ukaże się specjalna kolekcja kart pamięci do PS2. Na ośmiomegowych memorkach spod znaku Premium Series pojawią się ilustracje z różnych gier, między innymi: GT4, Wild Arms 3 i Sonic Heroes (w sumie na liście znajduje się dwanaście tytułów). Promocja rozpoczyna się 27 listopada, a ustalona cena karty pamięci wynosi równowartość dwudziestu czterech dolarów.

■ **Słabsze wyniki Activision**
Activision złożyło raport dotyczący niepokojąco niskich zysków w drugiej ćwiartce roku fiskalnego. Firma zarobiła w tym okresie sto siedemnaście i pół miliona dolarów, co stanowi o ponad pięćdziesiąt milionów mniej niż w tym samym czasie w zeszłym roku! W takiej sytuacji zarząd Activision postanowił wycofać z produkcji dziesięć tytułów, między innymi Trinity, Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2 i Street Hoops 2! Jak zapewniają przedstawiciele firmy, Activision nie grozi upadek.

■ **Recesji ciąg dalszy...**
Raport dotyczący obrotów Vivendi Universal Games wykazał, że w trzecim kwartale 2003 roku firma zarobiła jedynie 88,7 milionów dolarów. Dla porównania - w zeszłym roku wskaźnik ten osiągnął poziom 191,7 milionów! Spadek zysków o ponad sto milionów zielonych nigdy nie przechodzi obojętnie.

■ **EyeToy podbija świat!**
Nam Tai Electronics, główny producent urządzenia EyeToy ogłosił, że zwiększył ilość produkowanych kamerek dla PS2 z 50 000 do 750 000 egzemplarzy miesięcznie (czternastokrotnie więcej!), aby zaspokoić potrzeby rynku. W takim tempie za kilka miesięcy nas zaleją!

■ **Cloud na biurko**
Square Enix postanowiło wydać kolekcję figurek reprezentujących bohaterów z serii Final Fantasy! W pierwszej kolejności ukażą się: Cloud Strife, Sephiroth, Riona Heartilly, Vivi, Yuna, Lulu i jedna ukryta postać. Figurki będą pakowane losowo w nieopisanych pudełkach. Cena jednej wyniesie cztery i pół dolara, a w sklepach w USA znajdą się pod koniec marca.

■ **Miliony Rockstar**
Rockstar ogłosiło wyniki sprzedaży swoich gier i są one wręcz szokujące. Seria GTA łącznie znalazła 25 milionów nabywców, z czego sama GTA3 i Vice City - 20 milionów. Chłopaki mają już chyba pałace kapiące od złota, hehe. Ale należą im się za tak dobre produkcje.

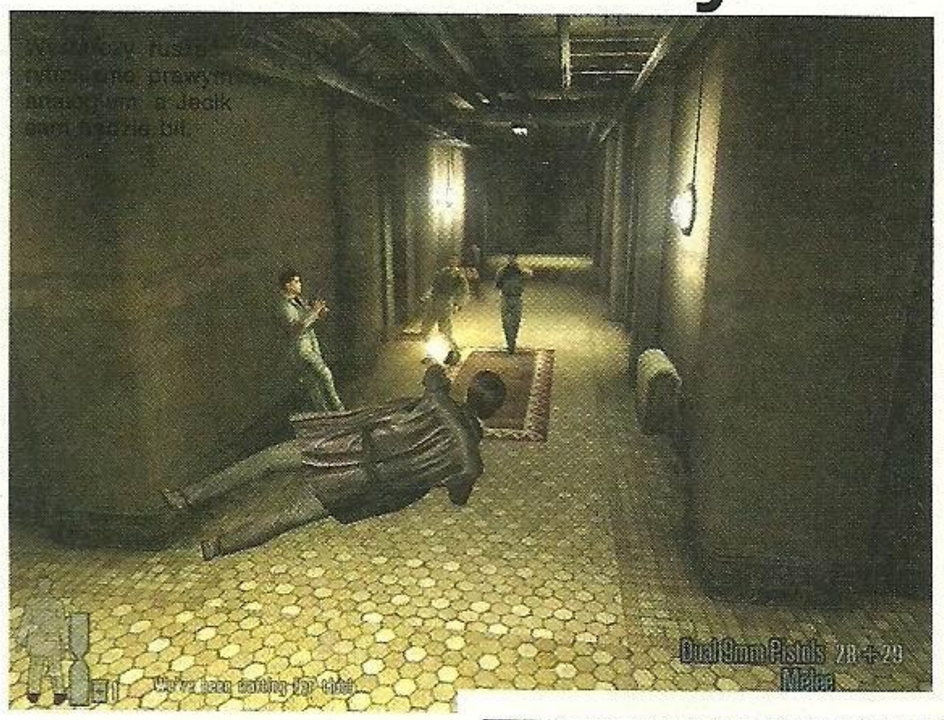
■ **Manhunt w uchu!**
I jeszcze raz Rockstar w natarciu. Okazuje się, że do zabawy w Manhunt można wykorzystać headset SOCOM'owy lub Logitecha - wtedy Reżyser będzie rzucała wskazówki wprost do ucha gracza. Można będzie także zawołać strażników przez mikrofon!

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

■ **Developer:** Remedy
■ **Platforma:** PlayStation 2 i Xbox
■ **Wydawca:** Rockstar
■ **Termin:** zima 2003

Max Payne powraca! Po dwóch długich latach oczekiwania nadeszła wreszcie pora na drugą część jednej z najlepszych strzelanin z widokiem zza pleców bohatera i wszystko wskazuje na to, że będzie naprawdę gorąco. Fabuła dwójki rozpoczyna się w miejscu, w którym porzucił nas pierwowzór i... Żeby nie psuć Wam zabawy, powiemy tylko, że Max wrócił do pracy w nowojorskiej policji, pozbierał się po tragedii, którą przeżył w jedynce, a jednym z głównych wątków będzie miłość bohatera do tajemniczej Mony Sax. Podtytuł gry nie nawiązuje więc do upadku Maxa, ale do nowego uczucia. Całą historię, po staremu, poznamy poprzez szereg narysowanych wstawek komiksowych z narracją głównego bohatera w tle. Spokojny, niski głos z lekką chrypką pozostanie bez zmian.

Na potrzeby drugiej części przygód Maxa napisano ponad trzy razy dłuższy scenariusz od tego z jedynki. Niesamowitej poprawie ulegnie podobno grafika i fizyka gry. Dzięki zastosowaniu silnika Havoc obsługującego efekt „szmacianej lalki" detekcje kolizji mają być bezbłędne, a spadające po schodach ciała zachowywać się będą bardzo realistycznie. Znacznej poprawie mają też ulec efekty świetlne - dynamiczne cienie zyskają miększe krawędzie, a błyski i iskry wyglądać będą jeszcze efektowniej. Developerzy zaimplementowali dodatkowo pełną mimikę dla wszystkich postaci, przez co twarze staną się bardziej wyraziste i łatwiej będzie odczytać myśli bohaterów. Zmiany dosięgły też samej rozgrywki. Po pierwsze, unowocześniony zostanie system zwalniania czasu, czyli Bullet Time. Po upadku na ziemię nie będziemy musieli tracić cennych sekund na podniesienie się i leżąc można



będzie swobodnie strzelać, dopóki nie skończy się amunicja. Po drugie, dojdą nowe ruchy, jak na przykład odbitka od ściany z saltem w powietrzu a la Matrix. I wreszcie po trzecie, może najistotniejsze, zabijanie kolejnych przeciwników podczas Bullet Time spowoduje dalsze spowolnienie akcji, przez co pasek BT opróżniał się będzie wolniej, a Max stanie się relatywnie szybszy względem otoczenia!
W przypadku strzelaniny najważniejsza jest ostra akcja, a tej nie powinno w Max Payne 2 zabraknąć. Jeżeli tylko zostawiliście przy życiu któregoś z przeciwników z jedynki, to na pewno w dwójce sobie to zrekompensujecie! Przy rozkładaniu opornych na aresztowanie przestępców przydatne okażą się nowe zabawki Maxa, między innymi. MP5 z lunetą i Striker, czyli dwunastostrzałowy

shotgun z bębnem na pociski jak w rewolwerze (z tym, że trochę większym...). W grze pojawi się dodatkowy tryb nazwany Dead Man Walking polegający na dekapitacji kolejnych fal przeciwników zalewających mały etap. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z zapowiedziami, a developerzy wykorzystają pozostały czas na wykonanie ostatniego szlifu to Max Payne 2 powinien znaleźć się na liście obowiązkowych pozycji! Wersja na PC, która ukazała się niedawno, zbiera pochlebne noty.

Podobno Max 2 na konsole wyląduje już na początku grudnia!

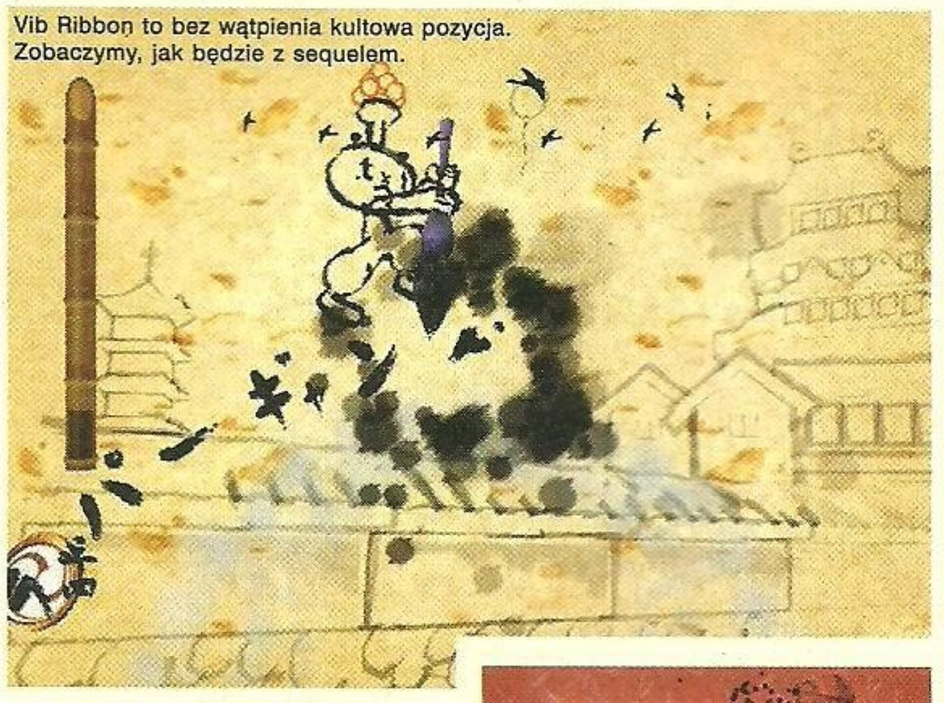
Mojib Ribbon

■ **Developer:** SCEI
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** SCEI
■ **Termin:** zima 2003 (jap)

Mojib Ribbon to najnowszy projekt autorstwa pana Masaya Matsuury, którego nazwisko stało się popularne głównie za sprawą dwóch tytułów: Parappa the Rapper i Unjammer Lammy. Obecnie nadeszła kolej na drugą część wydanej cztery lata temu na PlayStation gry zatytułowanej Vib Ribbon. Znając możliwości twórcy Mojib Ribbon ma szansę stać się najbardziej zwariowaną grą z gatunku rhythm, jaka ujrzała światło dzienne. Pomysł jest bardzo prosty - zabawa ma polegać na uzupełnianiu brakujących słów w przelatującym po ekranie tekście. Graczowi przypadnie kontrola niekształtnego stworzenia uzbrojonego w pióro. Sterowanie odbywać się będzie przy użyciu

jednej gałki wychylanej góra/dół. Po dokończeniu zdania odkryje się kolejny etap i tak w kółko. Pierwszym utrudnieniem stającym na drodze do wykonania zadania ma być powoli kończący się atrament. Jeżeli nie zdążymy uzupełnić go na czas, przegramy. Drugim problemem jest oczywiście wyczucie rytmu. Trzeba będzie wsłuchać się w muzykę i poczuć ją całym ciałem! Grafika została zaprojektowana w taki sposób, by wyglądała jakby narysowano ją pojedynczymi pociągnięciami pędzla. Wszystko jest bardzo proste, a przy tym niesamowicie stylowe. Jak zapowiadają autorzy, gra ma wykorzystywać sieciowe możliwości PS2 i pozwalać na ściąganie dodatkowych etapów, do czego potrzebny może się okazać dysk twardy.
Poprzednia część Ribbon spotkała się z bardzo gorącym przyjęciem (brawa za odwagę...) i wszystko wskazuje na to, że w tym szaleństwie jest jakaś metoda.
Na razie podstawowym minusem jest wszędobylski język japoński - choć jego znajomość nie jest potrzebna do przejścia gry to z

Vib Ribbon to bez wątpienia kultowa pozycja. Zobaczymy, jak będzie z sequelem.



pewnością byłoby miło poczytać coś bardziej zrozumiałego. Byłoby źle, gdyby Mojib Ribbon nie opuścił granic Japonii, ponieważ zapowiada się jako jedna z ciekawszych i nowatorskich gier tego gatunku, o ile gatunkiem można to nazwać...

MAD GAMES...

PS2 PSONE GCN GBA XBOX

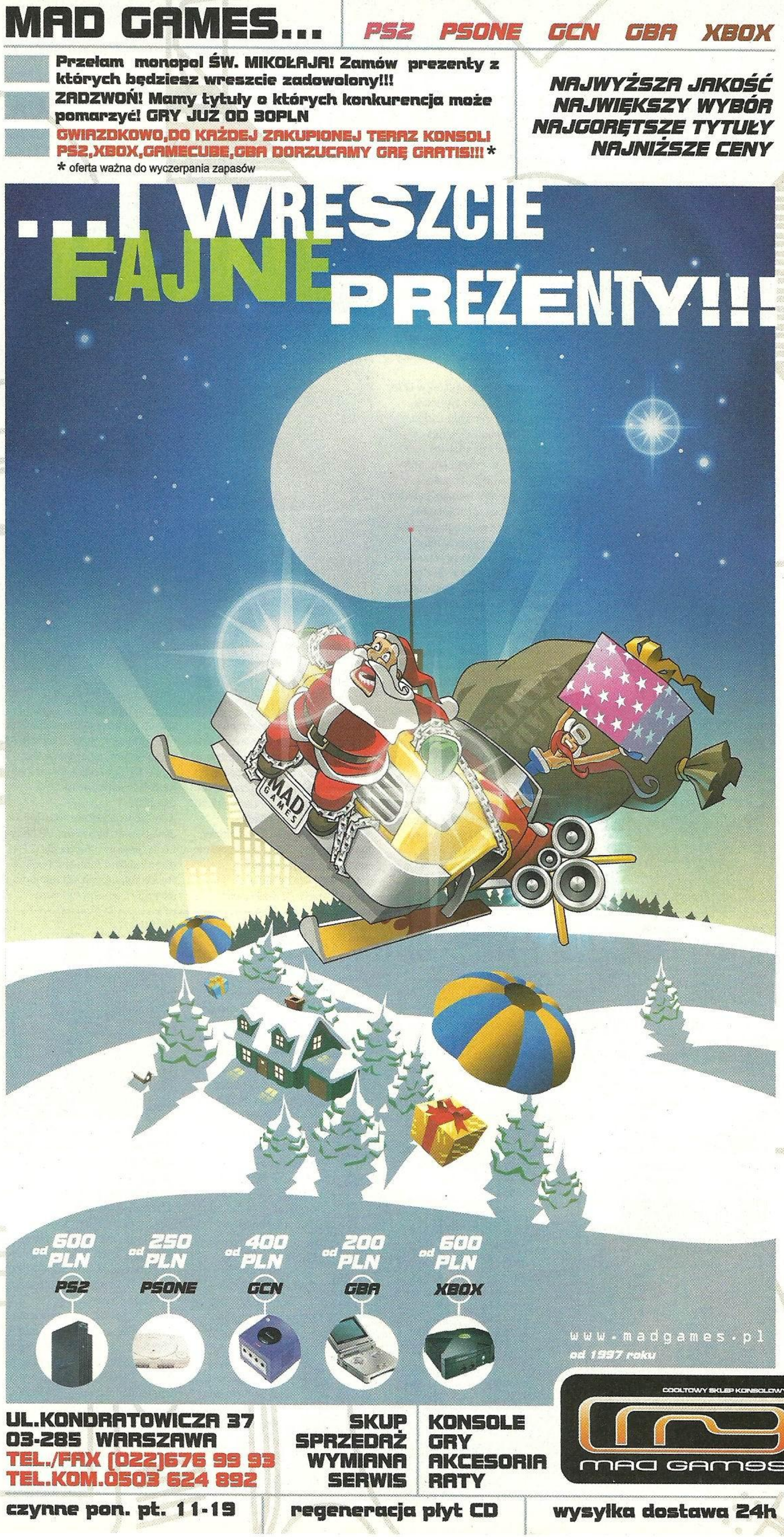
Przełam monopol ŚW. MIKOŁAJA! Zamów prezenty z których będziesz wreszcie zadowolony!!!

ZADZWOŃ! Mamy tytuły o których konkurencja może pomarzyć! GRY JUŻ OD 30PLN

GWIAZDKOWO,DO KAŻDEJ ZAKUPIONEJ TERAZ KONSOLI PS2,XBOX,GAMECUBE,GBA DORZUCAMY GRĘ GRATIS!!!*

* oferta ważna do wyczerpania zapasów

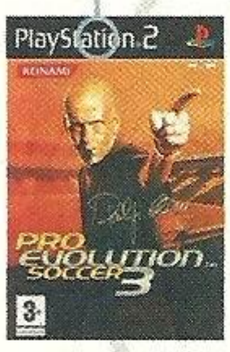
NAJWYŻSZA JAKOŚĆ
NAJWIĘKSZY WYBÓR
NAJGORĘTSZE TYTUŁY
NAJNIŻSZE CENY



XBOX-189
GCN-179
PS2-199

199

199



199

199

199

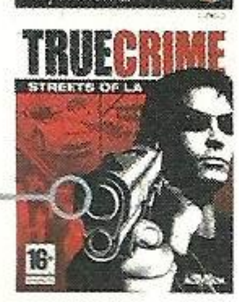
XBOX-189
GCN-179
PS2-199

XBOX-189
GCN-179
PS2-199

199

199

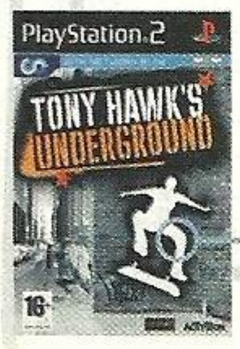
XBOX-189
GCN-179
PS2-199



199

199

XBOX-189
GCN-179
PS2-199



od 600 PLN PS2

od 250 PLN PSONE

od 400 PLN GCN

od 200 PLN GBA

od 600 PLN XBOX

www.madgames.pl
od 1997 roku

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY
MAD GAMES

UL.KONDRATOWICZA 37
03-285 WARSZAWA
TEL./FAX (022)676 99 93
TEL.KOM.0503 624 892

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
SERWIS

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
RATY

czynne pon. pt. 11-19

regeneracja płyt CD

wysyłka dostawa 24h

■ Trailer Fugitive Hunter ściągniecie pod adresem: **http://download.worthplaying.com/fugitivehunter/Fugitive_Hunter_Trailer.zip**
Filmy ze Star Ocean są tu: **http://starocean.net/** w opcji „Special"

newsflash

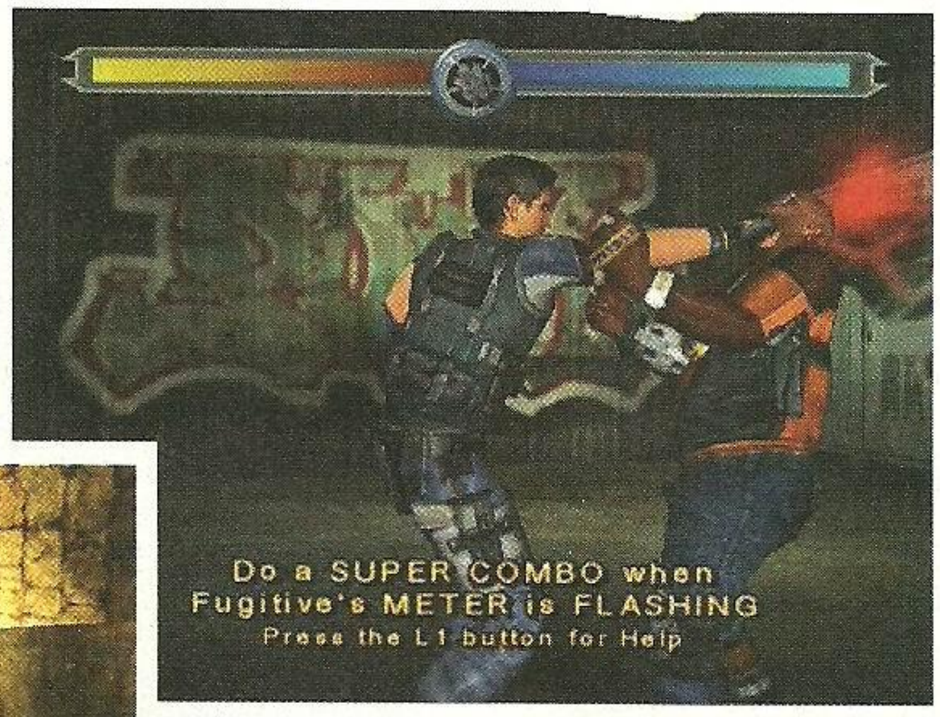
■ **Dobre wyniki Segi**
Pierwsza połowa roku fiskalnego Segi okazała się być pomyślna dla japońskiego giganta. Sprzedaż w tym okresie osiągnęła poziom 860 milionów dolarów, a firma potwierdziła swoje prognozy zakładające roczny dochód 73 milionów przy łącznym obrocie plasującym się na poziomie 1,8 miliarda zielonych. Sega zawdzięcza swą dobrą passę przede wszystkim niezłym wynikom sprzedaży automatów na rynkach europejskim i amerykańskim.

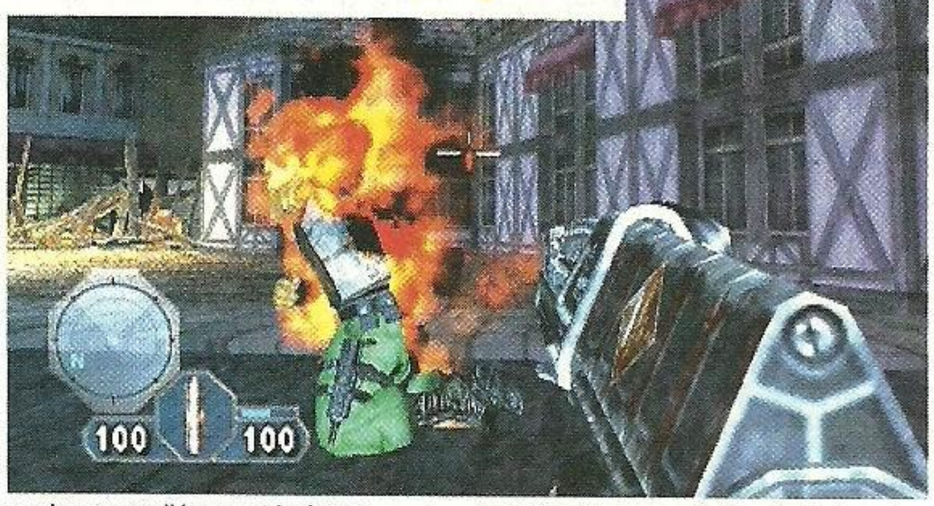
■ **Wpuść mnie mamusiu!**
Sony wycofało z japońskiej telewizji reklamę najnowszego survival horroru zatytułowanego Forbidden Siren. Jak podaje Yomiuri Journal, powodem są skargi, jakie napłynęły od zaniepokojonych rodziców! Reklama rozpoczynała się sceną ukazującą małą dziewczynkę pukającą do drzwi i proszącą o wpuszczenie. Kolejne ujęcie pokazywało jej przerażonych rodziców i zdradzało okrutną prawdę - kochany dzieciaczek to w rzeczywistości zakrwawione do pasa zombie! Reklama pojawiła się na antenie trzeciego listopada i wzbudziła sporo kontrowersji. Przedstawiciel Sony podsumował zajście stwierdzając, że firma postara się wyciągnąć z tego nauczkę.

■ **N-Gage złamany**
W złożonym ostatnio oświadczeniu Nokia oficjalnie potwierdziła, że hakerom udało się złamać zabezpieczenia chroniące carty do N-Gage, a w sieci pojawiły się nielegalne kopie gier! Przedstawiciel Nokii, Steven Knuff powiedział, że firma wprowadziła już w życie „agresywny program zwalczania piractwa" jednak nie sprecyzował środków działania.

Fugitive Hunter: War on Terror

■ **Developer:** Black Ops
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Encore
■ **Termin:** 2004



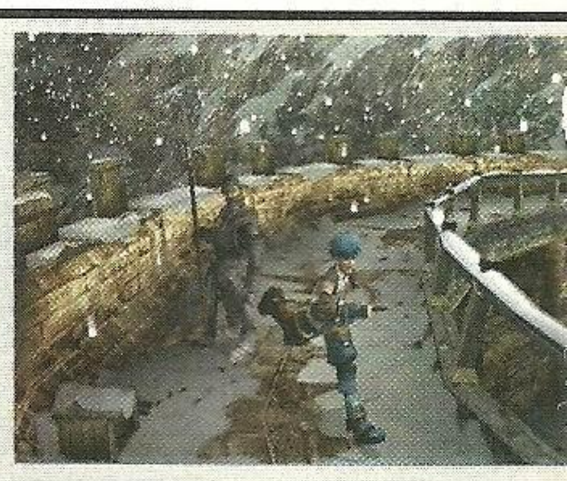


Walka z terroryzmem", często ostatnio używane hasło jest tematem najnowszej gry twórców Tomorrow Never Dies i The World is Not Enough. Fugitive Hunter, podobnie jak wymienione tytuły, jest strzelanką z widokiem z oczu bohatera. Jednak są przynajmniej dwie rzeczy, które czynią ją wyjątkową. Po pierwsze główni przeciwnicy w sile jedenastu, to prawdziwi kryminaliści znajdujący się na liście najbardziej poszukiwanych terrorystów w USA. Wśród nich znajduje się także numero uno Osama bin Laden. Reszta to członkowie karteli narkotykowych, przywódcy ugrupowania zwanego American Militia, jak również panowie zajmujący się rabowaniem banków. Drugą rzeczą wyróżniającą FH spośród innych gier tego gatunku jest to, że główni przeciwnicy muszą zostać pokonani w walce i schwytani, a nie zabici! Gdy gracz dotrze do bossa, kamera przełącza się na widok z perspektywy trzeciej osoby, a gra zmienia się w mordobicie. Jest to trochę dziwne, bo nie po to przechodzi się poziomy pełne uzbrojonych po zęby przeciwników zabijając, kogo popadnie, by końcowego złego jedynie ogłuszyć w bójce na pięści i kopniaki. Można to tłumaczyć tym, że chodzi o prawdziwych ludzi, a poza tym to karząca ręka sprawiedliwości powinna ich osądzić. Jednak nie każdemu takie rozwiązanie musi przypaść do gustu. W każdym razie mix shootera fpp z mordobiciem jest pewnym powiewem świeżości.
Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, tutaj również mają dziać się ciekawe rzeczy. Każdego przeciwnika będzie można powalić nawet jednym strzałem. Jest to niewątpliwy ukłon w stronę realizmu. Naturalnie poziom trudności automatycznie rośnie, co przejawia się tym, że w grze nie ma czasu na wytchnienie. Należy dużo biegać i starać się unikać nadlatujących kulek. Tym bardziej, że przeciwnicy wcale się z nami nie cackają i ostro strzelają z granatników i karabinów maszynowych. Do walki z nimi przyda się arsenał dziesięciu broni, między innymi pistolet, karabin AK-47, rakietnica, a nawet miotacz ognia. Do tego dojdą jeszcze ich modyfikacje i różne rodzaje amunicji.
Kilka słów należy się także fabule. Jake Seaver, były oficer US Navy Seals, pracuje obecnie dla CIFR (Criminal Iterdiction and Fugitive Recovery), organizacji zajmującej się tropieniem i chwytaniem kryminalistów. W 1999 roku udaje mu się cudem uratować z katastrofy śmigłowca, zestrzelonego nad granicą Afganistanu i Pakistanu. Wraca do USA i zajmuje się kolejną sprawą, której kręte ścieżki zaprowadzą go, jakże by inaczej, z powrotem na afgańskie piaski. Zanim jednak do tego dojdzie, Seaver będzie łapał bandytów w Miami, Utah, Paryżu, a nawet na Wyspach Kanaryjskich. Grafika jak na razie prezentuje się bardzo nierówno. Niektóre miejsca są świetnie dopracowane, widać zróżnicowanie i dobrą jakość tekstur, bardzo ładne postacie przeciwników, ogólnie dbałość o szczegóły. Z drugiej jest wiele momentów bardzo słabych. Wahania te szczególnie dotyczą wykonania pomieszczeń.

Star Ocean III: Till the End of Time

■ **Developer:** Tri-Ace
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Square Enix
■ **Termin:** 2004

Fabuła trzeciej części Star Ocean przeniesie graczy w bliżej nieokreśloną przyszłość, do roku 772 SD i ma miejsce w czterysta lat po wydarzeniach znanych z poprzedniej odsłony serii. Główny bohater, dziewiętnastoletni chłopak imieniem Fate Linegod wybrał się właśnie z rodzicami i koleżanką Sophią Esteed na wymarzone wakacje w kosmicznym kurorcie. Akcja niespodziewanie nabiera tempa i wrzuca najwyższy bieg, gdy z nieznanych przyczyn resort wypoczynkowy zostaje zaatakowany, a Fate traci kontakt z rodziną i przyjaciółką. Wszystko zaczyna dziać się bardzo szybko, a w sam środek tego zamieszania wpada zdezorientowany gracz. Nie chcąc zdradzać zbyt wielu elementów fabuły powiemy tylko, że od dawna już brakowało erpega o tak napiętej akcji! Bardzo oryginalnie zapowiada się także walka. Autorzy Star Ocean 3 postanowili pójść śladami twórców Grandii i pozbyli się przypadkowych ataków. Przeciwnicy będą przez cały czas widoczni i jeżeli gracz nie ma ochoty na konfrontację, wystarczy, że ich ominie. Podczas walki odbywającej się w czasie rzeczywistym, gracz będzie sterował jedną z trzech postaci znajdujących się w drużynie, a kontrolę nad pozostałą dwójką przejmie konsola. Jeżeli nie zadowolą nas poczynania sztucznej inteligencji, w każdej chwili swobodnie przełączymy się pomiędzy bohaterami. Intuicyjny system rozkazów pozwoli na bardzo precyzyjne rozplanowanie działań - udostępnia sześć komend plus możliwość ustalenia formacji. Nie przekreśli to jednak zręcznościowego charakteru walki. Ataki podzielone zostały na dwa rodzaje według mocy i przyporządkowane do przycisków na padzie. Natomiast czary oraz umiejętności umieszczono w specjalnym menu zamrażającym akcję na czas otwarcia. Obok wyczucia czasu dużą rolę odgrywać będzie odpowiednie wykorzystanie możliwości postaci.
Na pierwszy rzut oka przypomina to trochę połączenie walki znanej z Final Fantasy (system wyskakujących menusów) z tą z Phantasy Star Online. Wszystko dzieje się oczywiście w pełnym 3D - grafika trzeciej części Star Ocean zapowiada się bardzo obiecująco i najprawdopodobniej będziemy mieli do czynienia z jedną z najładniejszych gier fabularnych na PS2. Na osobną uwagę zasługują niesamowitej jakości filmiki rozwijające fabułę. Ścieżka dźwiękowa składa się głównie z utworów wykonanych przez orkiestrę symfoniczną, zaś tytułową piosenkę (znaną z japońskiej reklamy gry) zaśpiewała popularna w Kraju Kwitnącej Wiśni piosenkarka Misia. Nietuzinkowa fabuła, świetna grafika, nowatorski system walki, lata doświadczeń zdobytych przez Enix przy tworzeniu poprzednich części serii oraz potęga Square to chyba wystarczająco dobra rekomendacja.



Premiery w tym samym czasie co w Europie...
Wszystkie tytuły na Twoją platformę...
Seria Players Choice...
Pre - Ordery...
Klubowe punkty...

Ten świat jest na wyciągnięcie ręki...

www.swiatnintendo.pl

(012) 29 22 999

Witaj!

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI
NISKA CENA
2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

od 649 PLN
gry od 29,-

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

GAME BOY

od 209 PLN
od 449 PLN
gry od 29,-

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 29,-

od 499 PLN
gry od 29,-

- SPRZEDAŻ KONSOL
- AKCESORIA
- GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
- PROFESJONALNY SERWIS
  GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
- DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
  NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
- RATY 0%
- GWARANCJA
  NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

UŻYWANE 30% TANIEJ

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl
zapraszamy PN-PT 11.00-19.00
BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

■ Film z Glass Rose obejrzycie tu: **http://www.capcom.co.jp/gnb/images/bara_movie2.swf** natomiast Drake'a w akcji sprawdzicie na **http://www.drakegame.com**

newsflash

■ **Nominacje BAFTy**
BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) ogłosiła listę nominacji do nagród Games Awards, które przeżywają w tym roku swoją inaugurację. Nagrody zostaną rozdane w co najmniej siedemnastu kategoriach. Rekordzistą jest Vice City, które otrzymało sześć nominacji, podczas gdy drugie miejsce przypada ex aequo dla EyeToy: Play i TimeSplitters 2 z pięcioma nominacjami. Pełną listę kategorii i tytułów znajdziecie na oficjalnej stronie BAFTA [http://www.bafta.org/interactive/announce.htm].

■ **Dark Alliance II odsunięty**
Interplay potwierdziło plotki głoszące, że najnowsza instalacja w serii Baldurs Gate nie ukaże się w planowanym terminie. Data wydania gry została przełożona na styczeń 2004. Dark Alliance II ukaże się na PS2 i Xboksie.

■ **Phantom XP**
Infinium Labs i Venturcom ogłosiły, że Microsoft zgodził się na wykorzystanie jądra Windows XP do stworzenia systemu operacyjnego dla tajemniczej konsoli Phantom.

■ **Halo Deluxe?**
W związku z pierwszymi urodzinami Xbox Live! pojawiły się plotki jakoby Microsoft planował wydanie specjalnej wersji Halo wykorzystującej sieciowe możliwości konsoli! Microsoft zaprzecza, Bungie (developer Halo) milczy, a dziennikarze prześcigają się w domysłach! Jedno jest pewne - Halo 2 ukaże się w marcu.

■ **Axel Impact**
Sony zapowiedziało kolejne wyścigi dla PS2 zatytułowane Axel Impact: The Extreme Racing. Na pierwszy rzut oka gra przypomina stylem Ridge Racera. Pierwsze screeny ukazują bardzo ładne modele prawdziwych samochodów, ale to chyba jeszcze nie wystarcza, do tego, żeby gra została hitem. Grę tworzy Sony Korea i gra najpierw zadebiutuje na ichnim rynku, a dopiero potem pójdzie w świat.

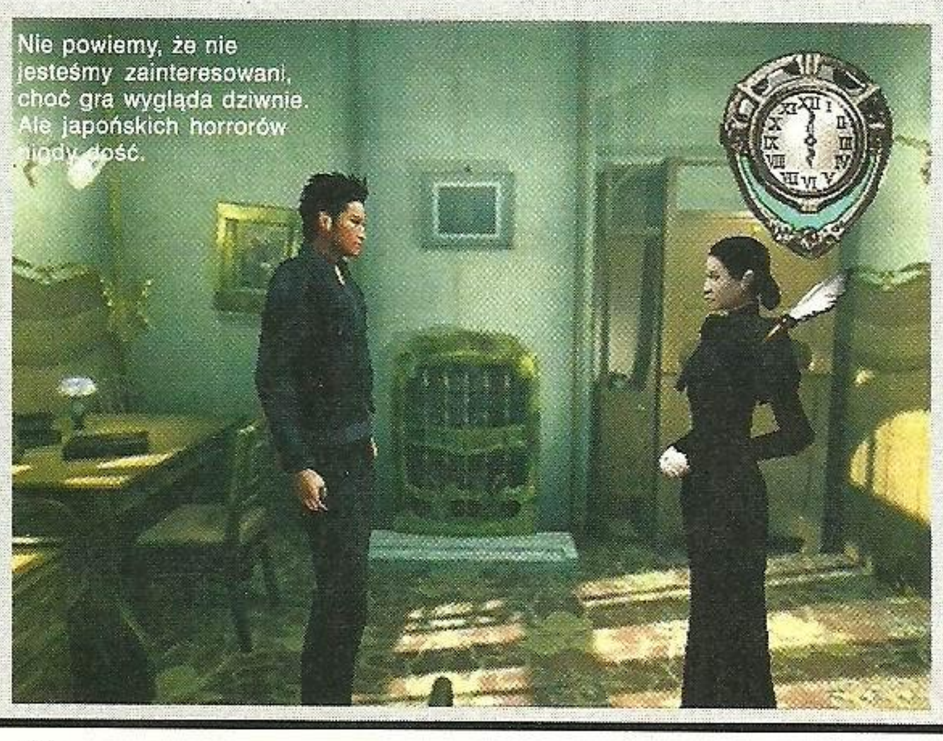
■ **Mario pomaga Nintendo**
W związku z japońską premierą Mario Kart Double Dash!! sprzedaż kostek w tygodniu poprzedzającym premierę gry podskoczyła o 145 procent w stosunku do poprzednich siedmiu dni. Przez pierwszy weekend nabywców znalazło dwieście tysięcy Mario Kartów.

Glass Rose

■ **Developer:** Capcom
■ **Wydawca:** Capcom
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Termin:** zima 2004 (jap)

Wszyscy wiemy, że japońskie gry bywają dziwne, śmieszne i całkiem często zupełnie bezsensowne dla „długonosych". Glass Rose trzeba zaliczyć do tych pierwszych i do trzecich jednocześnie. Szczerze mówiąc nie liczmy na to, że ujrzymy ją kiedykolwiek w Europie czy Stanach Zjednoczonych, to tylko taka kolejna ciekawostka z cyklu „Japonia znana i nieznana".
Jak by tu Wam opisać Glass Rose? Hmmm... No dobra, jest to gra, która wymagać będzie od Was wskazywania różnych rzeczy. Mało jasne? Będziecie wskazywać na coś (na przykład na interesujący wazon, czy coś równie ciekawego), a wtedy akcja potoczy się do przodu w postaci scenki filmowej. Glass Rose

to swego rodzaju interaktywny film. Z kiepską obsadą niestety.
Bohaterem gry jest współczesny dziennikarz badający sprawę jakiegoś zabójstwa z lat dwudziestych ubiegłego stulecia. Zbrodnia miała miejsce w dworzyszczu znanym jako Kitano Mansion, do którego nasz pismak udaje się wraz z towarzyszką. I wiecie co? Panienka znika, bohater traci



Nie powiemy, że nie jesteśmy zainteresowani, choć gra wygląda dziwnie. Ale japońskich horrorów nigdy dość.

przytomność, a kiedy się budzi okazuje się, że został przeniesiony w przeszłość (ła!) i będzie musiał rozwiązać zagadkę morderstwa, a także odnaleźć zaginioną dziewczynę.
Zabawa polega na klikaniu na różne rzeczy w nadziei, że to działanie pchnie zabawę do przodu. Klikaniu na oślep lub prawie na oślep. W dworzyszczu spotyka się jednak także ludzi i można z nimi rozmawiać, a nawet dopytywać się o szczegóły (zaznaczamy interesujące nas słowo i drążymy temat). Można też sprawdzać, czy ktoś czegoś nie ukrywa (z pomocą przychodzi czytanie w myślach), a także zostać zaatakowanym znienacka (och!).
Ale nie łudźcie się - żadnej walki nie będzie. Trzeba wybrać jedną z opcji, na przykład: unik w lewo i czekać, co też z tego wyniknie.
W Glass Rose o dziwo znalazł się napis Game Over, a także swego rodzaju życia (Mind Points). Gdy źle unikniemy ataku lub czytamy w

myślach, tracimy te punkty. Ale nie tylko wtedy - tracimy je również, gdy nie klikniemy czegoś w wyznaczonym czasie (!). Jeżeli stracimy wszystkie Mind Points „gra" się kończy.
Glass Rose przeznaczone jest dla fanów rozwiązywania zagadek kryminalnych drogą dedukcji i długiego zastanawiania się nad każdym wypowiedzianym w grze zdaniem. Fanów Sherlocka znających japoński, należałoby dodać. No i fabuła wydaje się być niezła, przynajmniej w zarysie, bo początek jest sztampowy do bólu. I o ile nie mamy nic przeciw zastanawianiu się, rozwiązywaniu mrocznych zagadek i tak dalej, to jednak wolimy trochę więcej akcji (lub dobrej gry aktorskiej). A swoją drogą moda na interaktywne filmy minęła już dawno, wraz z Phantasmagorią. Na PC.

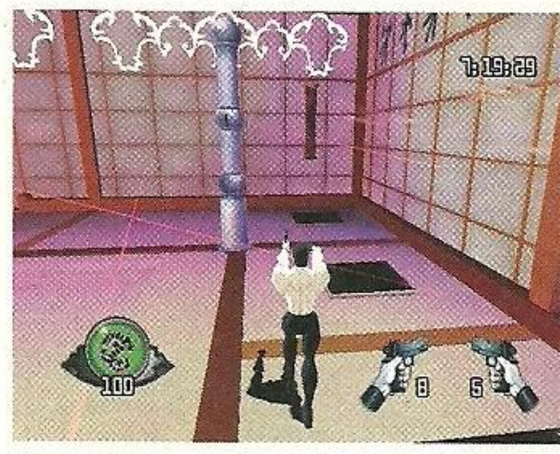
Drake of 99 Dragons

■ **Developer:** Idol FX
■ **Wydawca:** Majesco
■ **Platforma:** Xbox
■ **Termin:** styczeń 2004

Chodzi w czarnym, skórzanym płaszczu, ma czerwonego smoka wytatuowanego na klacie, w obu dłoniach trzyma broń i jest naprawdę wkurzony. Oto Drake, bohater nowego shootera tpp ze szwedzkiej stajni Idol FX. Należy on do klanu 99 Smoków zrzeszającego zabójców, który to dosłownie został wycięty w pień. Przywrócony do życia mocą starożytnego artefaktu zwanego Soul Portal, Drake zamierza pomścić swych pobratymców. Przy okazji odbierze ów magiczny przedmiot, który prócz wskrzeszania, może więzić dusze, a wcześniej był strzeżony właśnie przez Smoki.
Oczywiście my mu w tym pomożemy. Trzeba Wam wiedzieć, że Drake to nie byle kto. Jest mistrzem wschodnich sztuk walki, doskonałym zabójcą, a do tego dzięki mocy artefaktu potrafi dokonywać rzeczy niewiarygodnych. Każdy, kto widział Matrixa, jest w stanie wyobrazić

sobie, co można zdziałać naszym podopiecznym. Wbiegnięcie na ścianę, odbicie od niej i rozwalenie kilkoma celnymi strzałami grupki wrogów przy zwolnieniu czasu (tzw. Freeze Motion) jest chlebem powszednim tej gry. Idol FX zachwalają również zaimplementowany system walki. Jego najważniejszą cechą jest multi-targeting, pozwalający nam na strzelanie z dwu broni do różnych celów. Gdy przeciwnik pojawia się w polu widzenia, kamera nakierowuje się na niego i włącza się automatyczne namierzanie. Wszystko po to, aby umożliwić jak największą jatkę.
Przez dwadzieścia pięć misji napotkamy członków różnych klanów Triady odpowiedzialnej za naszą śmierć. Mają być oni bardzo

zróżnicowani, od grubaśnych cyborgów poprzez seksowne, zabójcze kobietki, posługujących się magią dziadów... A na zwykłych draniach kończąc. W walce z nimi przydadzą nam się takie cacka jak pistolety, miecze długie i krótkie, broń miotana oraz cała gama magicznych mocy. W grze liczy się zabijanie. Nie tylko dlatego, że chodzi o zemstę. Wspomniany na samym początku czerwony znak na klacie bohatera to "Tatuaż Nieśmiertelnego Smoka", który trzyma go między życiem, a śmiercią, dając przy okazji wspomniane ponadnaturalne zdolności. Podczas gry musimy obserwować znajdującą się w rogu



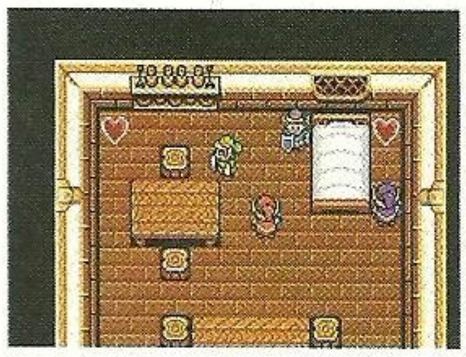
ekranu ikonę przedstawiającą tatuaż. Z ciał zabitych ulatują dusze, które trzeba zbierać. Jeśli będziemy mieli ich za mało, o czym przypomni nam właśnie ta ikona, na zawsze odejdziemy do krainy umarłych. A nie warto kończyć zabawy za wcześnie, chociażby dlatego, że po prostu trzeba zobaczyć jak gra wygląda. Nowa technika zwana "rimlight texturing" to nic innego jak połączenie cel-shadingu z tzw. environmental mappingiem, a efekt uczestniczenia w interaktywnym komiksie jest wręcz powalający. Styl przypomina trochę animowanego Batmana, a nazwany został "Neon-Gothic". Połączenie Max Payne z Soul Reaver w komiksowej oprawie? Hell yeah!

Legend of Zelda: The Four Swords

■ **Developer:** Nintendo
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Termin:** luty 2004

Nintendo pracuje nad kolejną częścią przygód Linka. A raczej niejako sidequestem - inspiracją dla nowej Zeldy jest wydana rok temu na GBA gra zatytułowana A Link to the Past, remake świetnej pozycji ze SNESa. Dodatkowym, opracowanym przez Capcom trybem, jaki pojawił się w Zeldzie na przenośną konsolkę było Four Swords, który teraz ma posłużyć za podstawę nowej produkcji na kostkę.

W Four Swords na wspólną przygodę wyrusza czwórka graczy, których głównym celem jest przejście z zamku Hyrule na Górę Śmierci i pokonanie głównego złego. Wycieczkę podzielono na szereg etapów kończących się walką z mini-bossami. Autorzy pominęli wydumaną fabułę, przez co esencją gry nie jest ratowanie uciśnionych, ale zabijanie przeciwników, zbieranie złota i zdobywanie coraz lepszych broni. Nie zabrakło tu żadnych narzędzi znanych ze świata Zeldy. Mamy miecz, procę, łuk, młot bojowy i magiczne laski pozwalające zionąć płomieniami, czy ochładzać lodem. Warto od razu dodać, że możliwe jest ranienie przyjaciół, przez co konieczne staje się wytężenia uwagi i obserwowanie poczynań towarzyszy. A co jeżeli jeden z przeciwników zamieni się w Linka i wtopi między swoich? O ile z jednym można sobie jeszcze jakoś poradzić, to sprawy zaczynają się drastycznie komplikować, gdy po ekranie biega dwudziestu dodatkowych Linków w kolorach różnych graczy! Pewnie skończy się to przeprosinami w stylu „myślałem, że to ten zły...". Poza wspólną walką ramię w ramię, gracze będą musieli połączyć swoje siły przy rozwiązywaniu zagadek, np. przepychając ciężki głaz. Z drugiej strony istnieje także mroczne oblicze współpracy –



zwycięzcą gry jest ten, kto zabije najwięcej przeciwników i zdobędzie najwięcej zielonych kryształków. Oprawa gry nie zmieni się specjalnie od czasów wersji na GBA. Przede wszystkim dodanych zostanie kilka efektów jak np. motion blur, odbicia w wodzie, efekt rozmywanego obrazu spowodowany przez ciepłe powietrze oraz depth blur (filtr rozmazujący to, co znajduje się na innych wysokościach). Poprawione będą także tekstury, ludziki dostaną trochę więcej pikseli, a całość stanie się jeszcze bardziej kolorowa. Choć oczywiście to nadal będzie rąbanka w 2D.

Teraz zła wiadomość. Do granie w Four Swords konieczne będzie posiadanie GBA i kabelka łączącego obie konsole. Tu nie używa się pada od GC, ale gra się za pośrednictwem GBA! Dodatkowo,

gdy jeden z graczy wejdzie do domku albo wskoczy do podziemi, przenosi swój wzrok na ekranik handhelda i tam kontynuuje rozgrywkę. Jak twierdzą autorzy - zapewnia to wszystkim trochę prywatności i pozwala chwilowo odłączyć się od grupy.

Nie da się ukryć, że pomysł jest intrygujący. Teraz wypada odświeżyć znajomości z kilkoma znajomymi posiadaczami GBA i zacząć wspólną zbiórkę floty na grę. I kabelki łączące GBA z Kubłem.

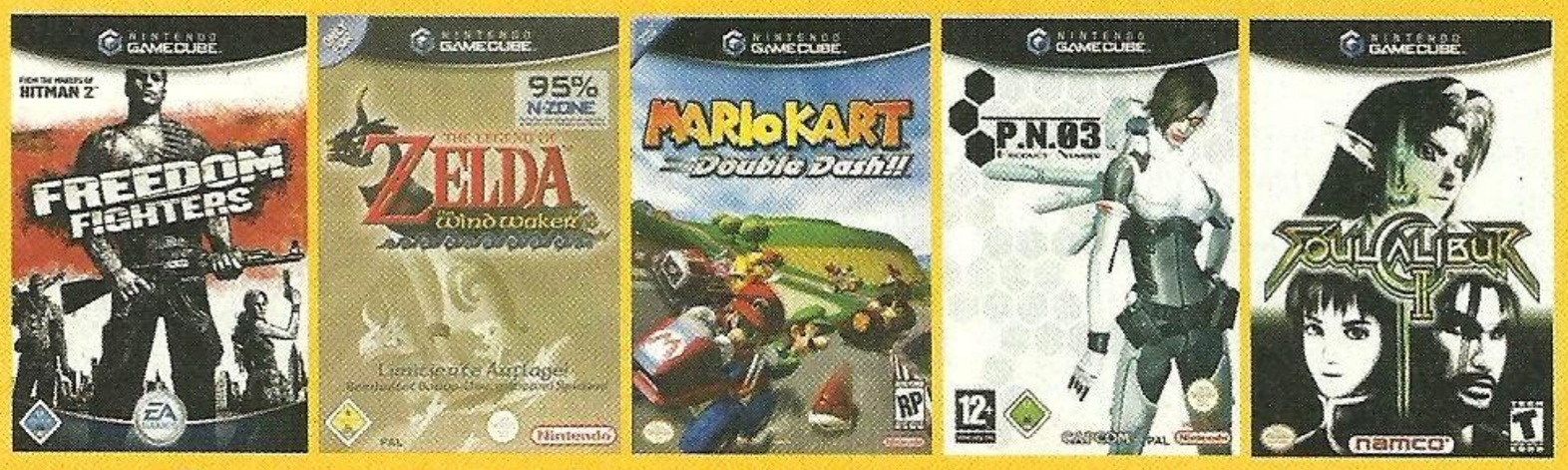
SKLEP
NIKO-VIDEO GAME
GRY, KONSOLE, AKCESORIA: WYMIANA, SERWIS
26-600 Radom, ul. Reja 3
tel. (48) 363 83 03
tel. kom. 0-601 233 283
http://www.videogame.prv.pl
pon. - pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 14.00

1150,-
używana 699,-
używ. + czip 869,-
nowa 899,-
nowa + gra 1050,-

używana 699,-
używ. + czip 899,-
nowa 899,-
nowa + gra 1060,-

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

NINTENDO GAMECUBE



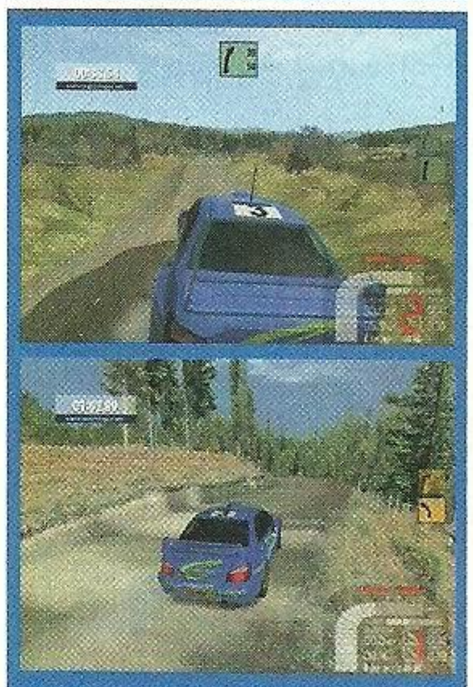
Bezprzewodowy pad WAVEBIRD do GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA KONSOL - serwis, modernizacja

■ Donkey Konga w akcji można obejrzeć wstukując w przeglądarkę adres: **http://www.nintendo.co.jp/ngc/gkgj/play.wmv**

newsflash



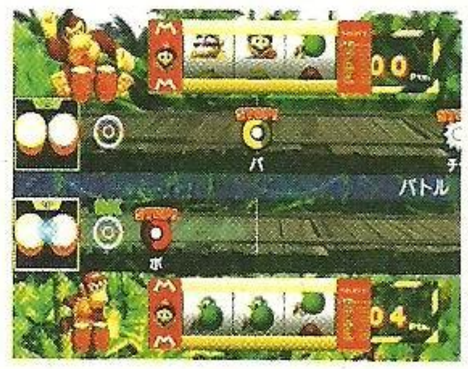
■ **Richard Burns Rally**
Na początku przyszłego roku ukaże się kolejna gra traktująca o wyścigach WRC - Richard Burns Rally. Obok tytułowego kierowcy i byłego mistrza świata w grze pojawi się także jego pilot Robert Reid, który poprowadzi gracza przez trening, a także będzie opisywał trasę podczas rajdów. W grze znajdą się zarówno oficjalne trasy jak i licencjonowane samochody, m.in. Peugot 206, Citroen Xsara T4 i Subaru Impreza 2003. Autorzy zapowiadają realistyczny model jazdy i zmienne efekty pogodowe oraz „trójwymiarowe generowanie tras" polegające na szczegółowym budowaniu nawierzchni drogi z uwzględnieniem kamieni, dziur i korzeni drzew. RBR przygotowuje SCi na Xboxa i PS2.

■ **EA będzie wydawać**
Electronic Arts poinformowało, że wyda w Europie firmowane przez Namco **Spawn: Armageddon.** Przypomnijmy, że wcześniej EA wydało Soul Calibur 2 również Namco. Czy to początek stałej współpracy?

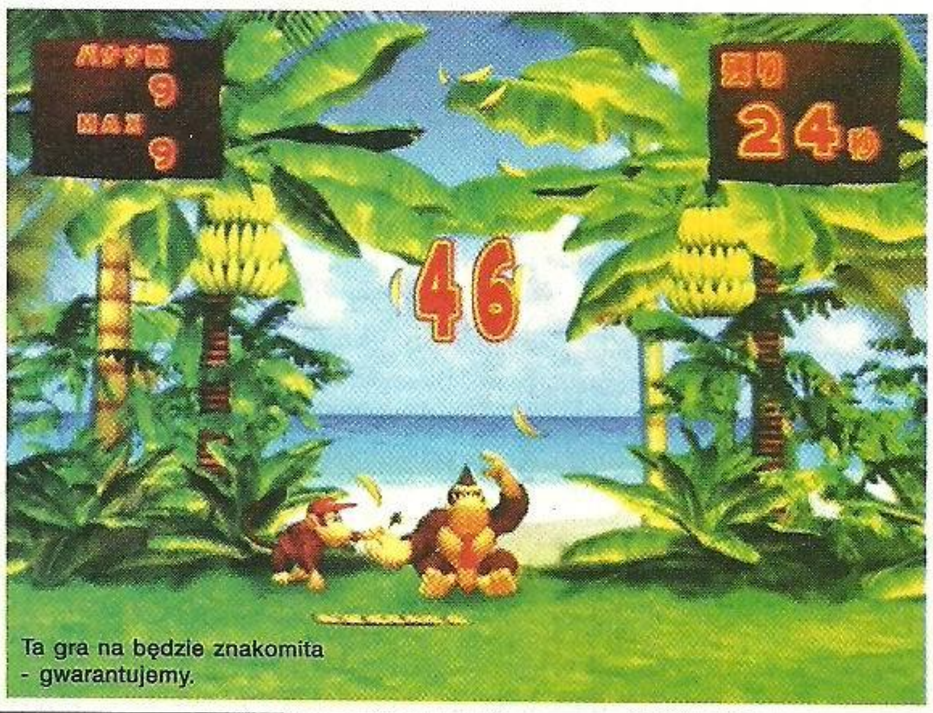
Donkey Konga

■ **Developer:** Namco
■ **Wydawca:** Nintendo
■ **Platforma:** GameCube
■ **Termin:** zima 2003 (jap)

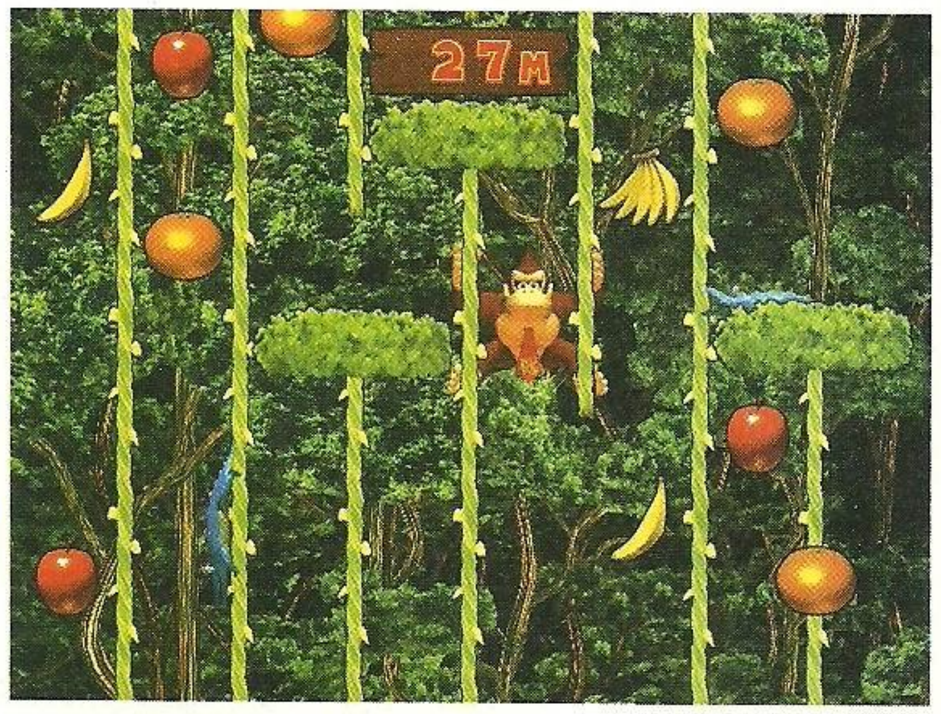
Nintendo nigdy nie rozpieszczało swoich fanów pod względem ilości dostarczanych gier muzyczno - taneczno - rytmicznych. Prawdę mówiąc na żadnej z konsol Ninny nie można było zagrać w gry pokroju Parappa the Rapper, Guitar Freaks, Dance Dance Revolution czy Drummanii. O właśnie - jeśli już przy Drummanii jesteśmy, to właśnie ta gra jest najbliższa temu, co Nintendo proponuje w Donkey Konga. W Drummanię grało się przy pomocy specjalnego kontrolera i pałeczek. W przypadku Donkey Konga potrzebne będzie tylko to pierwsze oraz własne ręce oczywiście. Pozostaje jeszcze kwestia tego, na czym będzie się grało... A grało się będzie na conga. Nie wiecie, co to conga? To rodzaj instrumentu perkusyjnego – na pewno go kiedyś widzieliście, grają na nich wszyscy rastamani oraz Jose z Wieczoru z Jagielskim. To podłużna drewniana tuba, z jednej strony obciągnięta



skórą. Wraz z Donkey Konga sprzedawana będzie (na razie tylko w Japonii) para takich bębenków. Niedużych niestety i plastikowych. A na czym polegała będzie zabawa? No chyba nietrudno się domyślić, że na waleniu w conga. Czasami jedną ręką, czasami obiema, a jeszcze innym razem trzeba będzie klasnąć w dłonie (w conga wbudowany jest mikrofon). Wszystko oczywiście w zgodzie z wyświetlanymi na ekranie symbolami i lecącą z głośników muzyką. A tej ma być całkiem sporo i, co powinno fanom Ninny przypaść do gustu, nie ograniczy



Ta gra na będzie znakomita - gwarantujemy.



się tylko do gatunków rozrywkowych, bowiem... W Donkey Konga znajdzie się między innymi jazzowa interpretacja tematu przewodniego z Mario, a także muzyczka z Kirby oraz z Legend of Starfee. Kawałków ma być w sumie ponad trzydzieści, ale bardzo prawdopodobne jest, że niedługo po premierze ukażą się płyty z dodatkowymi utworami. Brzmi jak na razie nieźle, ale Nintendo na tym nie poprzestało – zapowiedziano zabawy multiplayerowe nawet dla czterech graczy. Czyli można będzie zorganizować małe jam session! A biorąc pod uwagę fakt, że gra wraz z conga ma być sprzedawana (przynajmniej w Japonii) w takiej samej cenie jak inne tytuły, to jest to chyba całkiem kusząca propozycja.
Nintendo zapowiedziało także, że Donkey Konga jest dopiero

początkiem dłuższej serii zabaw muzyczno – rytmicznych na GameCube'a. Grę opracowuje Namco, które ma na swoim koncie podobny hit japońskich z salonów gier - Taikou No Tetsujin. Cieszmy się i klaszczmy już teraz - przyda się trening.

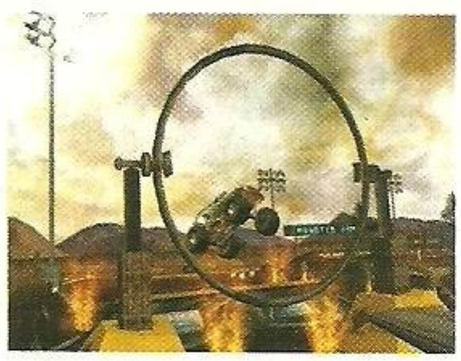
newsflash

■ **Asterix & Obelix XXL**
Firmowana przez Atari gra ma być chodzonym mordobiciem. Gracze dostaną do pokonania sześć gigantycznych poziomów i około pięćdziesięciu zadań do wykonania. Podobno dojdzie nawet do tego, że trzeba będzie stoczyć pojedynek aż z 70 Rzymianami na raz. Przyda się wtedy duży łyk magicznego napoju. Największą nowinką ma być możliwość sterowania obydwoma postaciami na raz bez konieczności przełączania. Grafika prezentuje się porządnie. Bardzo ładnie wykonane są postacie zarówno głównych bohaterów jak i Rzymian. Ich twarze mogą się podobać. Podobnie rzecz ma się z otoczeniem, cieszy wysoka jakość tekstur. Razić może tylko trochę to, że jest raczej pustawo, ale ogólnie grafika stanowić ma plus tej pozycji. Podobnie jak animacja, która ma spokojnie śmigać nawet przy bardzo dużej ilości przeciwników na ekranie. Pozostaje nam poczekać na grę i zweryfikować te zapewnienia.

Monster 4x4

■ **Developer:** Ubi Soft
■ **Wydawca:** Ubi Soft
■ **Platforma:** PS2 i GameCube
■ **Termin:** grudzień 2003

Jeżeli kiedykolwiek zastanawialiście się nad tym, co czuje kierowca monster trucka naciskając pedał gazu, to powinna zainteresować Was najnowsza produkcja Ubi Softu, traktująca o wyścigach samochodów z przerośniętymi kołami. Szykuje się ostra jazda po wertepach.
W Monster 4x4 znajdzie się ponad czterdzieści maszyn o dźwięcznych nazwach jak np. Grave Digger, Bounty Hunter, czy Bulldozer. Jak to w wyścigach, każdy z pojazdów opisany jest przez szereg statystyk typu przyspieszenie i zwrotność. Trasy, po których przyjdzie się nam rozbijać zostały rozrzucone po całych Stanach i oferują przejażdżkę m.in. po wyspie Alcatraz, bagnach Luizjany, Przylądku Canaveral, Central Parku i pustyniach Arizony. Dwa podstawowe tryby, jakie ujrzymy w Masters of Metal, to Single Race i Championship. Wyścigi podzielone zostaną na trzy rodzaje: Stadium Races, Exhibition i Off-Road, polegające kolejno na ściganiu się po wyznaczonej trasie, wykonywaniu punktowanych trików i zaliczaniu porozrzucanych po całej planszy checkpointów. W trybie Off-Road dodatkowo pojawi się możliwość wybierania różnych bonusów usprawniających nasze autko. Na liście dodatków znajdziemy dopalacz, osłonę, zawieszenie umożliwiające wykonywanie skoków, opony poprawiające przyczepność i radar wskazujący kolejne checkpointy. Każdy bonus będzie można wykorzystać tylko raz podczas wyścigu, a jego skuteczność trwa około dziesięciu sekund.
Grafika w Monster 4x4 raczej nie



będzie aspirowała do wysokich ocen, ale plusem może być spora widoczność, płynna animacja i duża ilość wyrzucanych przez koła kawałków ziemi. Ciekawym efektem jest spowolnienie czasu z jednoczesną utratą kolorów, które zaobserwujemy, gdy nasz pojazd znajdzie się w niebezpiecznej pozycji lub wykona karkołomną ewolucję. Sterowanie samochodem ma być podobno bardzo proste. W grze pojawi się także multiplayer, ale nie wiadomo, czy zobaczymy w nim jakieś dodatkowe tryby. Mamy tylko jedno pytanie do autorów: co z miażdżeniem aut?

exerion

Kabel RGB/S-VHS/Audio/Digital dla konsoli Xbox

Wszystko czego potrzebujesz aby uzyskać najwyższą możliwą jakość obrazu i dźwięku. Kabel optyczny w zestawie!

"Moc światła która bije z Illuminatora jest niesamowita [...] jego siła jest niewiarygodnie porażająca."

GAMEBOY MAGAZYN

Illuminator Pro

Jedyna lampka do Gameboy Advance, która jakością oświetlenia ekranu może dorównać konsoli Gameboy Advance SP.

Kiedy byłem mały porwali mnie Space Invaders. Od tego czasu nie jestem zwykłym kotem. Odwiedź mnie - wszystko Ci wytłumaczę...

Monitor panoramiczny 7'2 cala dla konsoli Sony Playstation® 2

Wejście RGB.
Dźwięk SRS 3D.
Możliwość podłączenia innego źródła obrazu (RGB lub AV).

Dostępne także wersje 5'6 cala, również dla konsol Xbox oraz Gamecube.

Odwiedź naszą stronę. Znajdziesz na niej także wiele unikalnych akcesorii i gier niedostępnych nigdzie indziej w Polsce. Także dział retro - NES, SNES, SMD, N64 i wiele innych konsol...

Zamówienia telefoniczne
0-602 10 10 86

www.exerion.pl

- sklep inny niż wszystkie...

All names, logos and trademarks belong to their respective owners.

Nie czekaj!
Już teraz przejdź na
Ciemną Stronę Mocy

Sprawdź nas!

CSM

ciemna.strona.mocy

www.gry.wp.pl

wp.pl
Wirtualna Polska

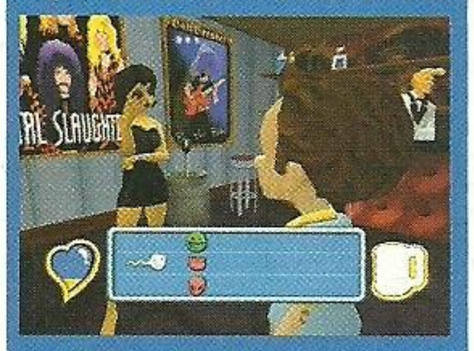
wp.pl
gry.wp.pl

newsflash

■ EA Polska wystartowało
Trzynastego listopada odbyła się w warszawskim klubie Punkt impreza uświetniająca rozpoczęcie działalności Electronic Arts Polska. Firma zdecydowała się wreszcie wkroczyć do naszego kraju bezpośrednio i już stąd koordynować wszelkie działania wokół gier komputerowych i video. Choć dystrybucją gier EA zajmie się firma Licomp Empik Multimedia. Na wspomnianej imprezie odbył się także turniej NHL 2004 na PlayStation 2, który wygrał niejaki Gulash z Neo Plus, pokonując w finale Josepha z Ultimy jednym golem. Nagrodą było sto tysięcy dolarów w gotówce i stanowisko szefa EA na Europę wschodnią. Nieee... Bluza hokejowa.

■ Caap-Com!
Capcom odkrył swoje plany. Do końca roku fiskalnego 2003 (czyli do marca 2004) firma ma sprzedać blisko 8 milionów gier na PS2 (31 pozycji), dwa miliony dwieście tysięcy na GameCube (7 gier) oraz osiemset tysięcy na Xboxa (7 gier). Capcom zaplanował także światową sprzedaż Resident Evil Outbreak na pół miliona egzemplarzy. Zobaczymy, czy założenia giganta się sprawdzą.

■ Larry strikes back!
Dla fanów konsolowej rozrywki imię Larry może kompletnie nic nie znaczyć, gdyż przygody pechowego podrywacza jeszcze nigdy nie opuściły krainy PC. Zmieni się to w przyszłym roku wraz z pojawieniem się Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Tym razem przyjdzie nam wcielić się w rolę Larrego Loveage'a, bratanka dotychczasowego bohatera serii - Larrego Laffera. Chłopak całe dnie swego pobytu w college'u spędza na planowaniu miłosnych podbojów. Oczywiście jest w tym równie nieudolny jak jego wujek, a zmienić się to ma z chwilą, gdy dowiaduje się, że na terenie campusu będzie kręcony jeden z odcinków randkowego reality show. Wraz ze zmianą bohatera lekko zmienić się ma również klimat gry. Larry trafi na różne imprezy, sprawdzi, co się dzieje w pokojach akademików, odwiedzi nocne kluby. Krótko mówiąc ukazane zostanie balangowe życie studentów. Twórcy gry, zainspirowani między innymi „American Pie", obiecują niespotykany dotychczas humor przy zachowaniu stylu poprzednich części. Gra zmierza na PS2 i Xboxa.



Pac-Man Vs.

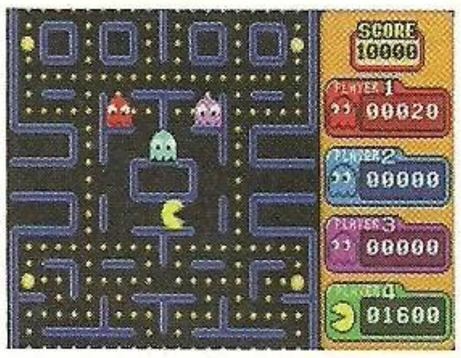
■ **Developer:** Namco
■ **Platforma:** GameCube
■ **Wydawca:** Namco
■ **Termin:** zima 2003

Czy nigdy nie mieliście ochoty wcielić się w złego niebieskiego ducha i dorwać wreszcie tą żółtą, wielkopaszczastą kropę buszującą po Waszym labiryncie? Nam parę razy przychodziły do głowy takie pomysły, ale dopiero teraz uda się je zrealizować w grze-prezencie od Namco i Nintendo. Dlaczego prezencie? Ponieważ Pac-Man vs. będzie prezentem do każdej kopii I-Ninja, Pac-Man World 2 oraz R: Racing Evolution na GCN. Na razie w USA, ale do Europy mamy nadzieję również dotrze.
A na czym ma polegać zabawa w Pac-Man vs.? Na tym samym, co zazwyczaj - kropa lata i zżera, a

duchy ją ganiają. Kruczek jest w tym, że to, co tak dobrze znamy tym razem odbywać się będzie w multiplayerze! Jednocześnie bawić się może czterech graczy - jeden jest Pac-Manem i steruje nim po klasycznym, dwuwymiarowym labiryncie na ekraniku GameBoya Advance podłączonego do GameCube'a. Co robi trzech pozostałych graczy - oczywiście gania go duchami po trójwymiarowym labiryncie na ekranie telewizora. Labirynt na ekranie TV pokazany jest w rzucie izometrycznym, duchy są trójwymiarowe, a każdy z graczy widzi tylko niewielki wycinek planszy

Tutaj obraz z GCN na TV, poniżej - to, co widać na ekraniku GBA.

oraz radar, na którym widać pozostałe widma, ale nie Pac-Mana. Czyli liczyć się będzie zgranie i akcje zespołowe oraz zastawianie zasadzek. Fajnie!
Swoją drogą Pac-Man vs. jest chyba najlepszym jak na razie pomysłem na wykorzystanie połączenia GBA-GCN. I aż się wierzyć nie chce, że będzie bonusem, a nie oddzielnie sprzedawaną grą.
Oczywiście nie ma co liczyć na jakąś olśniewającą oprawę graficzną w przypadku gry rozdawanej niemal za darmo, ale prostota chyba w niczym



nie będzie przeszkadzać - liczyć się będzie satysfakcja z dorwania Pac-Mana. Trzech na jednego to banda łysego mówicie? Hej, ale to przecież Pac-Man jest łysolem.

DragonBall Z Budokai 2

■ **Developer:** Dimps
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Wydawca:** Atari
■ **Termin:** zima 2003

Dragon Ball to jedna z najpopularniejszych mang autorstwa Akiry Toriyamy, stanowiąca idealny materiał na grę. Jak dotąd większość pozycji opartych na DB sprzedawała się głównie dzięki licencji, a nie jakości. Teraz ma się to zmienić za sprawą Atari, które podjęło się wydania drugiej części Budokai. Do dwudziestu trzech postaci znanych z jedynki dołączy kolejna jedenastka zawodników. Największą zmianę stanowi dodanie trybu Dragon World Mode, będącego połączeniem turowej gry planszowej ze strategią. Zadaniem gracza będzie odnalezienie siedmiu Smoczych Kul zanim zrobią to

przeciwnicy. Podczas skakania po mapie będziemy mogli atakować rywali, a wygrana walka uziemi ich w miejscu na jedną turę. Na planszy znajdą się także różne bonusy czekające na nowego właściciela. W grze nie zabraknie oczywiście turnieju o tytuł najlepszego pod słońcem oraz kilku mini gier, między innymi odbijania pocisków na czas oraz trybu survival i kilku dodatków pozostających tajemnicą autorów. Zmiany dotknęły także samej walki. Po pierwsze, dodana zostanie możliwość fuzji bohaterów,

polegająca na połączeniu dwóch postaci w jedną, potężną kombinację. Chociaż ta opcja nie została jeszcze zaprezentowana wiadomo już, że będzie można wykorzystać bardzo dużo wariantów, jak choćby Goku i Herkules! Drugim dodatkiem jest zmaganie się na moce. Gdy obaj rywale wystrzelą w swoją stronę wiązki energii i te zderzą się ze sobą, zawodnicy zaczną się „siłować", próbując przepchnąć fireball oponenta. Trzecią innowacją jest unowocześnienie przerywników ukazujących specjalne ruchy postaci. Moc ataku będzie teraz zależna od tego, jak szybko kręcimy analogiem. Z drugiej strony, atakowany może w ten sposób zmniejszyć obrażenia. Autorzy pracują także nad udoskonaleniem walki w powietrzu, ale nie wiadomo dokładnie, o jakie

zmiany chodzi. Grafika zostanie poprawiona, co znajdzie odbicie w lepszych modelach postaci. Zastosowane cieniowanie cel-shading (nazywane przez autorów Toriyama-shading) podkreśla komiksowy charakter gry. Otoczenie także dostanie trochę dodatkowych polygonów. Podobno najsilniejsze ataki będą teraz robić równie duże wrażenie, co w anime. Tak przynajmniej głoszą twórcy.

Urban Freestyle Soccer

■ **Developer:** Accialm
■ **Platforma:** PS2, Xbox, GCN
■ **Wydawca:** Acclaim
■ **Termin:** zima 2003

Acclaim proponuje świeże, arcade'owe podejście do tematu piłki nożnej. Stadiony zamienione zostały na małe boiska asfaltowe (czasem trawiaste), otoczone stalową siatką, za którą kręcą się kibice, co słusznie może kojarzyć się z koszykówka uliczną. Drużyny, w liczbie dziesięciu, zredukowano do czterech graczy, bardziej przypominających skaterów niż piłkarzy. Każdy ma unikalne cechy, triki, combosy i super strzały. Takie cuda jak przewrotki, nożyce czy żonglerka przez pół boiska są na porządku dziennym. Częstsze ich wykonywanie, zdobywanie bramek oraz zadawanie ciosów przeciwnikom napełnia pasek zwany Netbuster. Gdy już jest pełny, gdzieś na boisku pojawia się pole, z którego

można oddać specjalny strzał (netbuster shot). Odpala się wtedy animacja rodem z fighterów Capcom, a przeciwnicy padają na ziemię, co wcale jednak nie oznacza, że musi paść bramka. Gra jest widowiskowa, nawet najprostsze sztuczki mają wiele bajeranckich animacji. A do tego brutalna. Prócz standardowych wślizgów (oczywiście w nogi rywala), czy wejść ciałem, można również

wspomagać się przedmiotami leżącymi wokół. Nie ma także spalonych, co zapewni wysokie tempo rozgrywki. Pięć trybów zabawy oraz liczne mini gry mają przedłużyć żywotność tego tytułu. Autorzy zadbali o właściwy soundtrack. W grze usłyszymy między innymi Method Mana, TLC, Suburban, Kid Frosta oraz Queens of the Stone Age.

newsflash

■ **Flipnic nadciąga!**
Dawno nie widzieliśmy na PlayStation 2 pinbala. Tym większym zaskoczeniem jest fakt, że Ubi Soft przymierza się do wydania właśnie flippera. Ale za to jakiego – będzie to niewątpliwie pierwsza trójwymiarowa gra z tego gatunku. Jak to trójwymiarowa? - spytacie. Ano po prostu – cały stół, otoczenie i szalejąca po nim kula będzie zbudowane z polygonów. Może nie będzie ich jakoś potwornie dużo, ale i tak wygląda to nieźle. W rozgrywkę oprócz klasycznego nabijania punktów wplątane będą rozmaite zadania - a to uratować flamingi przed krokodylami, a to rozwalić latający talerz kosmitów i tak dalej, w zależności od stołu, na którym będziemy grać.
W grze znajdzie się pięć podstawowych środowisk – między innymi dżungla i klimat kosmiczno-futurystyczny. Na każde ze środowisk przypadać będzie dziesięć poziomów, co w sumie daje całkiem niezły wynik pięćdziesięciu różniących się od siebie stołów. Oprócz tego sześćdziesiąt wymienionych wcześniej zadań, mini gierki multiplayerowe (dla maksymalnie czterech graczy) – jak choćby coś w stylu piłki nożnej. Czyli zapowiada się całkiem nieźle, jeżeli chodzi o suche liczby. Twórcy zapowiadają także, że fizyka bili będzie niesamowicie realistyczna, a grafika olśni nasze oczy. Ale oni tak zawsze – od tego przecież mają kolesi od public relations. A my jesteśmy od tego, żeby sprawdzić czy przypadkiem nie kłamią, hehe. Ale z drugiej strony to Ubi Soft, a oni ostatnio naprawdę rzadko wypuszczają gnioty. Jesteśmy dobrej myśli.

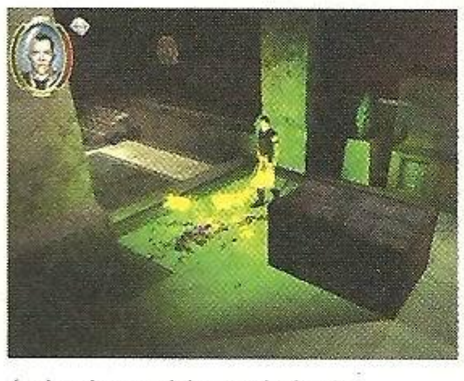
■ **Gulity Gear przez Internet?**
Istnieją spore szanse, że Guilty Gear Isuka - najnowsza część serii, która niedawno zadebiutowała na automatach zmierza na Xboxa z możliwością zabawy przez Xbox Live! I choć przedstawiciele Sammy nie potwierdzają, ani nie zaprzeczają, niedawno zamieścili ogłoszenie o poszukiwaniach programistów mających doświadczenie z Live! właśnie.

■ **Marylin Manson pojawi się...**
...na soundtracku do gry Spawn: Armageddon.

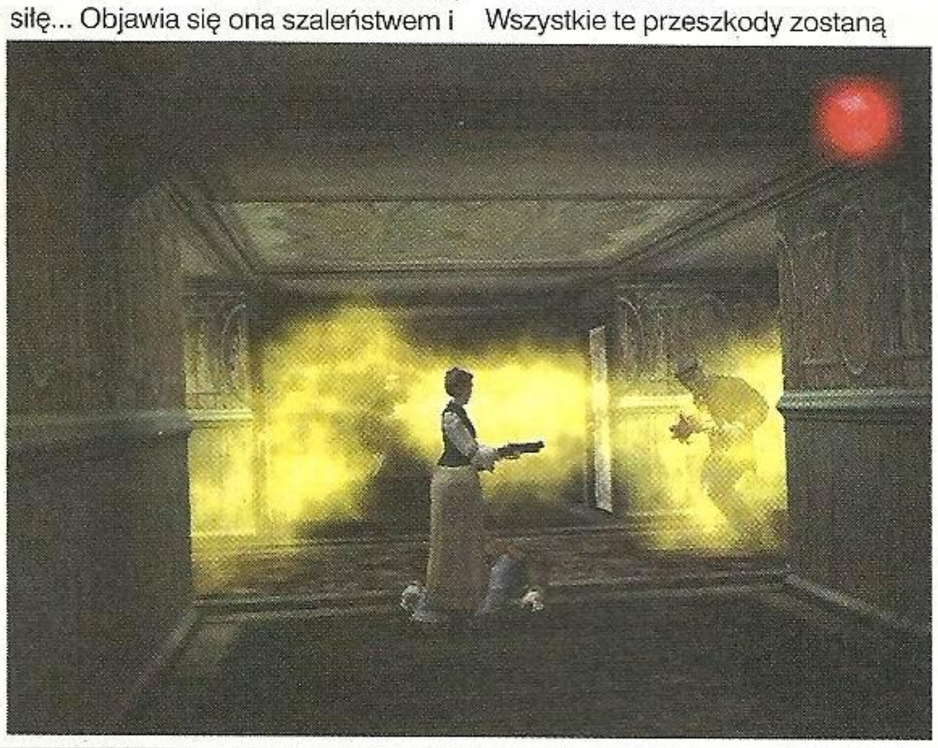
The Curse: The Eye of Isis

■ **Developer:** Asylum Ent.
■ **Wydawca:** Wanadoo
■ **Platforma:** PS2, Xbox
■ **Termin:** 2004

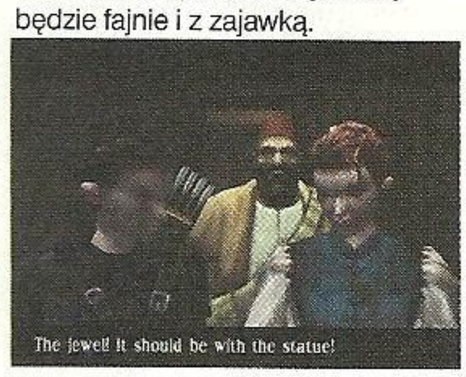
Nie mielibyście czasami ochoty odpocząć od tych wszystkich zmutowanych zombiaków i wykręconych stworów chorego umysłu, które do gier wprowadzają japończycy w survival horrorach? Nie... pewnie nie. Ale może macie, chociaż ochotę na coś bardziej swojskiego? Na przykład na stare, dobre mumie i egipskie klątwy? Czy słyszę gromkie „tak"? To dobrze, bo Wanadoo szykuje dla nas taką zabawkę zatytułowaną The Curse: The Eye of Isis.
Fabuła The Curse zaczyna się w XIX wieku, w wiktoriańskiej Anglii. Podczas włamania do muzeum skradziona zostaje egipska statuetka – tytułowe Oko Izys (znanej także jako Izyda). Oko Izydy to potężny artefakt o ogromnej mocy i oczywiście ta moc zaczyna działać. Co objawia się klątwą - działanie Oka Izydy budzi jakąś straszliwą i złą siłę... Objawia się ona szaleństwem i



śmiercią, a także, co było do przewidzenia w survival horrorze, tym, że zmarli zaczynają chodzić - mumie, szkielety i tak dalej. A później zrobi się nawet ciekawiej - pamiętacie armię z „Powrotu Mumii"? Takich przeciwników również nie zabraknie. A także wielu innych: półboskich stworzeń z egipskiej mitologii, demona niezwykle podobnego do Króla Skorpiona z końcówki wspomnianego już filmu, a także ludzi z krwi i kości.
Wszystkie te przeszkody zostaną



jednak pokonane (mamy nadzieję) przez parę bohaterów: Dariena Dane'a i Victorię Sutton. Darien jest... Nie, nie archeologiem, ani nawet poszukiwaczem przygód. Darien jest inżynierem. A to w sumie ciekawostka - pewnie dlatego pod koniec XIX wieku ma na podorędziu miotacz płomieni. Za to Victoria jest już bardziej niezwykłą osobą – jasnowidzem i specjalistką od okultyzmu. Jak znamy życie, to właśnie ona uświadomi Darienowi niebezpieczeństwo, jakie zawisło nad światem. W każdym razie widać, że twórcy gry wyraźnie inspirowali się wspomnianym już „Powrotem Mumii" (a także „Mumią"



oczywiście), gdzie dwójka bohaterów dzielnie stawiała czoła Imhotepowi. Klimat rzeczywiście podobny, bo nawet gra zaczyna się w tym samym miejscu, co film - w British Museum, a dalej toczy się nieuchronnie w kierunku piramid i grobowców Egiptu. Będzie dużo walki, garść rozmaitych zagadek z przełączaniem różnych dźwigni i odblokowywaniem tajemnych przejść – klimat mieszany, horrorowo-przygodowy. Może nie będzie to bardzo oryginalne dzieło, ani także najpiękniejsze, bo graficznie nie zanosi się na kilera, ale miejmy nadzieję, że grać się będzie fajnie i z zajawką.

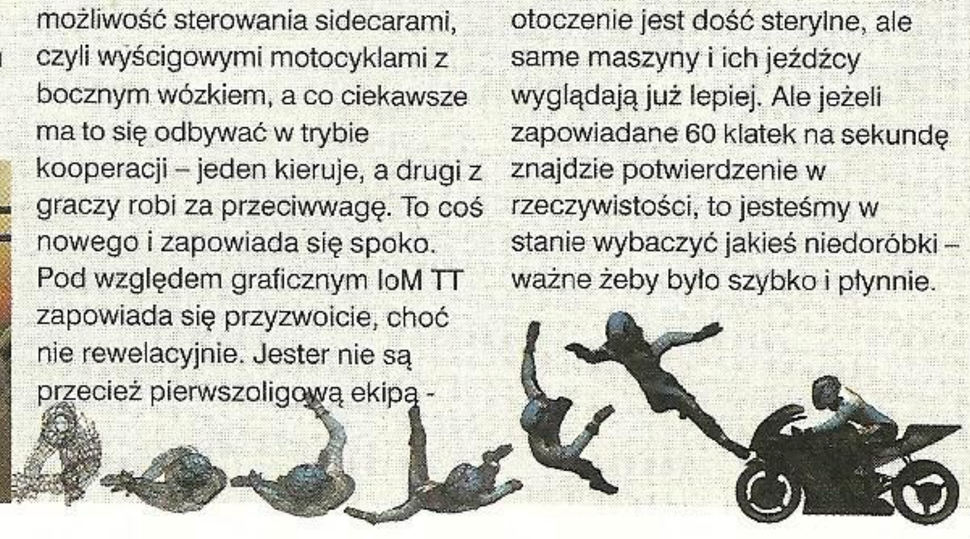
The Isle of Man TT

■ **Developer:** Jester Interactive
■ **Wydawca:** Jester Interactive
■ **Platforma:** PlayStation 2
■ **Termin:** 2004

Na małej wysepce Man u wybrzeży Anglii odbywa się corocznie jeden z najbardziej znanych (i niebezpiecznych) szosowych wyścigów motocyklowych na świecie. Motocykliści z całego świata ciągną na wyspę Man jak ćmy do światła, by spróbować swych sił na około sześćdziesięciokilometrowej, arcytrudnej trasie. Przyznacie, że to całkiem przyzwoity temat na grę wyścigową, prawda?
Do podobnego wniosku doszli panowie z firmy Jester, stawiający pierwsze kroki jako samodzielni wydawcy swoich produktów, wcześniej odpowiedzialni między innymi za całkiem niezłe wyścigi ciągników siodłowych – Super Trucks na PlayStation 2.
Trasa wyścigu została, jeżeli wierzyć developerom, odwzorowana z podziwu godną dbałością o szczegóły – od władz wyspy Man wyciągnięto wszystkie możliwe plany i mapy, a na samej wyspie przez pewien czas kręciły się bandy kolesi z aparatami cyfrowymi i innymi urządzeniami, robiąc setki

zdjęć i mierząc każdy zakręt drogi. Tak przynajmniej twierdzą.
Ale to nie koniec zapowiedzi - w grze ma się znaleźć ponad pięćdziesiąt motocykli od czołowych producentów na świecie (niestety nie wiadomo jeszcze jakich). Wśród normalnych trybów gry, takich jak wyścig, w którym gracz będzie ścigał się z dziesięcioma konkurentami znajdzie się multiplayer dla dwóch graczy na podzielonym ekranie. Nieźle zapowiada się także tryb Mad Sunday, w którym gracz pokona znaną już trasę, ale tym razem nie będzie ona pusta - ruch uliczny ma zapewnić wyzwanie i skok poziomu adrenaliny w żyłach. Oprócz tego twórcy przebąkują też coś o

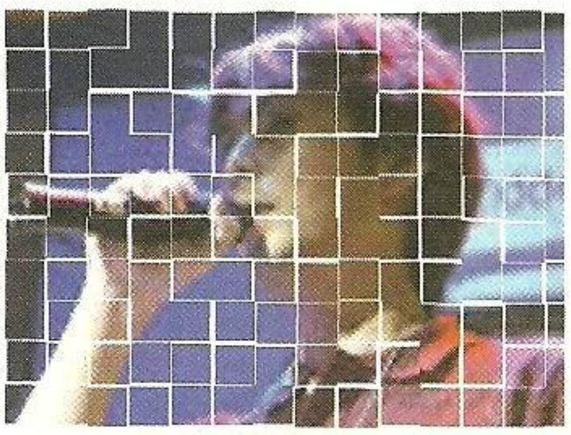
możliwość sterowania sidecarami, czyli wyścigowymi motocyklami z bocznym wózkiem, a co ciekawsze ma to się odbywać w trybie kooperacji – jeden kieruje, a drugi z graczy robi za przeciwwagę. To coś nowego i zapowiada się spoko.
Pod względem graficznym IoM TT zapowiada się przyzwoicie, choć nie rewelacyjnie. Jester nie są przecież pierwszoligową ekipą - otoczenie jest dość sterylne, ale same maszyny i ich jeźdźcy wyglądają już lepiej. Ale jeżeli zapowiadane 60 klatek na sekundę znajdzie potwierdzenie w rzeczywistości, to jesteśmy w stanie wybaczyć jakieś niedoróbki – ważne żeby było szybko i płynnie.

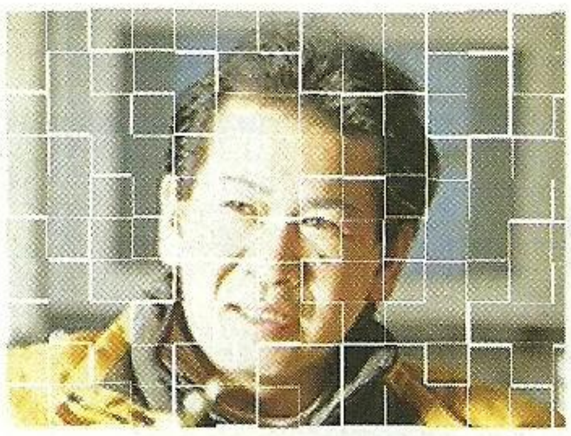


SEGA®

A.D. 2003 / 2004

Dreamcast umarł. Sega żyje. Żyje, ale się zmienia. Co powiecie na Tekken vs Virtua Fighter? Scenariusz nie do pomyślenia kilka lat temu jest teraz więcej, niż prawdopodobny.





Nowi szefowie Segi i nasi bohaterowie. Od góry: Hisao Oguchi, Yu Suzuki, Yui Naka i Toshiro Nagoshi. Czy poprowadzą firmę do świetlanej przyszłości?

Japonia, Japonia. Kolebka konsol, ubóstwiana przez nas za dokonania na polu elektronicznej rozrywki. Ostatnio nie jest tam jednak tak cukierkowo, jak kiedyś. Kryzys ekonomiczny w Japonii odbił się także na tamtejszej branży gier video. Uważni czytelnicy Neo zapewne pamiętają lakonicznie podrzucane przez nas wzmianki w newsach na temat redukcji w niektórych firmach, lub informacje o zaprzestaniu prac nad kolejnymi grami. Idealnym przykładem jest gigant Capcom, w którym - po dokonanej przez szefów ewaluacji (czyli ocenie wartości) projektów - zdecydowano się położyć kreskę aż na czternastu pozycjach.

Toshihiro Nagoishi, jeden z bohaterów tego artykułu, po powrocie z tegorocznej edycji Electronic Entertainment Expo w wywiadach nie krył swojego rozczarowania nowymi japońskimi grami. Powiedział między innymi, że choć podobnie jak inni odwiedzający wystawę był zachwycony Mario Kart Double Dash!!, Gran Turismo 4, Soul Caliburem 2 czy nowym MGS'em, to wszystko przecież są sequele, które nie wymagają kreatywnego zaangażowania na poziomie niezbędnym do opracowania zupełnie nowej pozycji. Nagoishi-san stwierdził także, że jest pod wrażeniem kierunku, w jakim suną amerykańskie firmy – Atari, Electronic Arts czy THQ.

A Sega? Sega cierpi przez recesję podobnie, jak inne firmy. Także na coraz mniejszym zainteresowaniu salonami gier w Japonii. Nastąpiły cięcia kosztów, łączenie zespołów, mniejsza liczba opracowywanych pozycji. No i zmiana zarządu koncernu, która ma pomóc wygenerować zyski dla firmy. Jak wygląda Sega na przełomie 2003/2004?

The story so far...

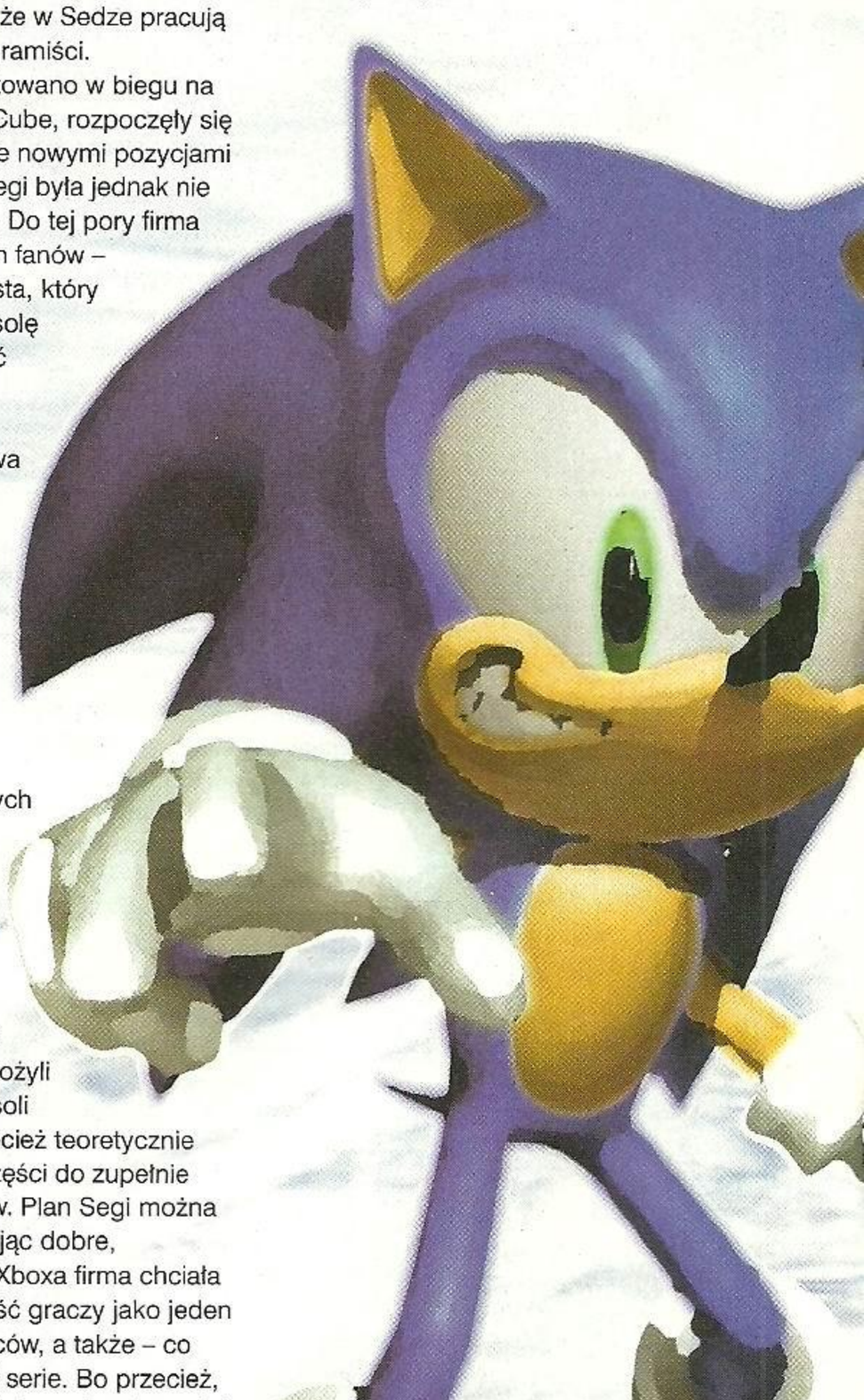
Nie jest tajemnicą, że Sega do dziś liże rany po operacji Dreamcast. Firmie nie udało się sprzedać wystarczającej liczby konsol, by kontynuować produkcję popularnego DeCeka, a także tworzyć kolejne gry dla zainstalowanej bazy użytkowników. Decyzja o wskoczeniu na inne platformy musiała być dla zarządu firmy bardzo trudna. Niemal wyobrażam sobie ciężką atmosferę zebrania, na którym odbyła się dyskusja nad pomysłem. Pomyślcie – to przecież firma, która od zawsze pisała gry tylko na swoją platformę.

Warto przez chwilę zatrzymać się przy sytuacji zespołów developerskich, którym taką decyzję po prostu oznajmiono. I wskazano im stojące pod ścianą kartonowe pudła z zestawami do produkcji gier na konsole Sony, Nintendo i Microsoftu. Jak się potem okazało, AM2 w pół roku skonwertowało Virtua Fighter 4 na PS2, nie mając wcześniej w ogóle styczności z architekturą konsoli Sony. Wypada tylko dodać, że w Sedze pracują naprawdę zdolni programiści.

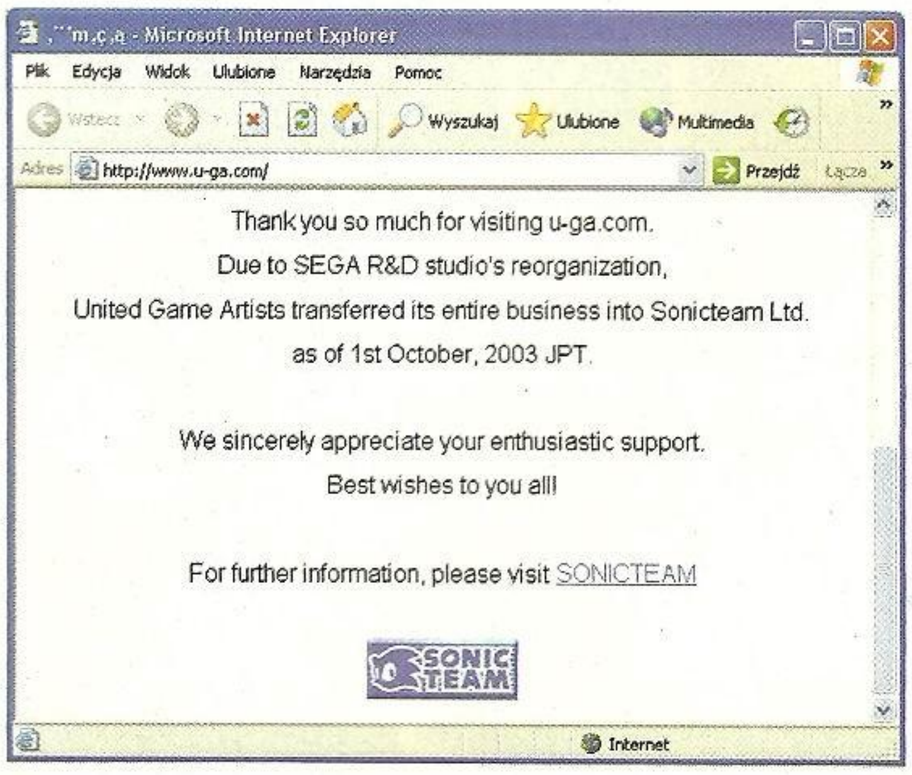
Niektóre gry skonwertowano w biegu na PlayStation 2 i GameCube, rozpoczęły się też prace nad zupełnie nowymi pozycjami na Xboxa. Sytuacja Segi była jednak nie do pozazdroszczenia. Do tej pory firma miała swoich wiernych fanów – posiadaczy Dreamcasta, który przecież kupili tę konsolę właśnie po to, by mieć dostęp do gier firmowanych logiem Niebieskich. Prawdziwa śmietanka hardcore'owców, fanboje, na których Sega zawsze mogła liczyć. Tymczasem użytkownicy GameCube i PlayStation 2 to na ogół posiadacze poprzednich konsol tych firm, przyzwyczajeni do ekskluzywnych serii i mający własnych bohaterów. Szefowie „Zygi" doskonale zdawali sobie z tego sprawę i największy nacisk położyli na gry dla nowej konsoli Microsoftu, która przecież teoretycznie miała trafić w dużej części do zupełnie nowych użytkowników. Plan Segi można łatwo przejrzeć: wydając dobre, dopracowane gry na Xboxa firma chciała wryć się w świadomość graczy jako jeden z najlepszych wydawców, a także – co ważne – zainstalować serie. Bo przecież, jeśli coś sprzeda się dobrze, to aż prosi się o kontynuacje.

Czy się udało? Nie do końca. Obie części Shenmue, Ferrari F355 Challenge, Panzer Dragoon Orta, Space Channel 5, Rez, Gun Valkyrie i Jet Set Radio Future okazały się, co tu dużo mówić, komercyjnymi niewypałami. Najwyraźniej firmie nie udało się dotrzeć do nowych klientów, a wierni fani już nie wystarczają by pokryć ciągle rosnące koszty produkcji gier. Jeszcze w 2002 roku Sega skupiała 11 zespołów developerskich:

- AM2 (seria Virtua Fighter, Shenmue, F355 Challenge)
- United Game Artists (Space Channel 5, Rez)
- Amusement Vision (Daytona USA, Super Monkey Ball)



Sonic. Kiedyś odpowiedzialny za masową sprzedaż konsol MegaDrive. Sega bardzo liczy na Sonic Heroes, ale dziś jeż ma ogromną konkurencję pośród pierwszoligowych platformerów.



- Smilebit (Jet Grind Radio, Panzer Dragoon Orta)
- Hitmaker (Crazy Taxi, Virtua Tennis)
- Overworks (Skies of Arcadia, Streets of Rage)
- Visual Concepts (NBA, NFL, NHL)
- WOW Entertainment (House Of The Dead, Sega GT)
- Sega Rosso (Sega Rally)
- Sonic Team (Sonic, Phantasy Star Online)
- Wave Master (Roommania, Switch)

Rok 2003

W biznesie należy kierować się prostą zasadą: jeśli firma nie przynosi dochodów, to trzeba ją zamknąć, albo zrestrukturyzować. A Sega to za duży koncern, żeby tak po prostu zamknąć biura. Pozostała więc restrukturyzacja. I to konkretna. Po pierwsze, nowy prezes. Po drugie, nowi szefowie działów. I po trzecie – cięcie kosztów. Nic nowego, prawda? Poczekajcie. Zacznijmy od początku.

Nowym prezesem Segi został pan Hisao Oguchi. Jest on jednocześnie najmłodszym szefem Segi w bogatej historii tej firmy – Oguchi-san ma dopiero 43 lata. I doskonale rozumie potrzeby marketingu oraz brandingu. Na początku prezes planował zmienić nawet logo Segi z zimnego niebieskiego na ciepły pomarańczowy; jednak pomysł upadł – japończycy są za bardzo przywiązani do tradycji. Oguchi zaczął od opracowania dokumentów prezentujących wizję nowej Segi, cięcia kosztów i powołania kilku zasłużonych dla Niebieskich person na wysokie stanowiska.

Manifest nowego prezesa pełen jest standardowych dla tego typu dokumentów wzniosłych fraz i zwrotów. Bije z niego jednak jedno: czy podoba nam się to, czy nie, Oguchi-san chce, by Sega dotarła do masowego odbiorcy. Nie hardcore'owca wychowanego na Space Harrier czy fana Shemnue. Albo może inaczej: nie tylko do niego. Oguchi podsumowuje to następująco: „Dawniej Sega była skoncentrowana głównie na technologii; nasze gry miały wyglądać najlepiej. Dopiero potem brano pod uwagę pasję i kreatywność. Dopiero na końcu był marketing. Zupełnie inaczej, niż w przypadku Electronic Arts. Teraz chcemy to zmienić; nie kładziemy większego nacisku na żaden z tych czynników. Wszystkie są równie istotne."

Młody prezes przyznaje także, że przez ostatnie lata Sega za bardzo koncentrowała się na japońskim rynku i najwyższy czas to zmienić. W jaki sposób? Wracając do korzeni, tworząc gry z pasją dla wszystkich. Ale także – uwaga – wykorzystując licencje i udzielając ich innym developerom. Czy to znaczy, że Sega będzie produkować gry na podstawie filmów? A Sonica „wypożyczy" na przykład Nintendo, które dorzuci go do Pokemona? Dzieją się niesamowite rzeczy...

Wracamy do restrukturyzacji. Studio Wave Master przekwalifikowano na inżynierów dźwięku – mają dbać o wysoki poziom muzyki i efektów w nowych grach. Zresztą do tej pory i tak zajmowali się głównie tym. Overworks zostało rozwiązane, a jej członkowie dołączeni do WOW Entertainment. Sega Rosso została wcielona do Hitmakera, Smilebit zakończył żywot i połączył się z Amusement Vision. A najnowsza informacja mówi, że ekipa UGA od dziś stanowi część Sonic Team (Twórca Reza i Space Channel 5, Tetsuya Mizuguchi, zdecydował się odejść z firmy). Zostało zatem pięć starych japońskich zespołów: AM2, Hitmaker, AV, Sonic Team oraz WOW i jeden amerykański - Visual Concepts (choć przez jakiś czas krążyły plotki na temat wystawienia tej ekipy na sprzedaż) oraz powstał jeden nowy - Cinematic Online Games kierowany przez Yu Suzukiego.

Suzuki–san przez jakiś czas pracował na kierowniczym stanowisku w Sedze, ale zadecydował, że po prostu chciałby pisać nowe gry. Przez lata struktura AM2 rozrosła się do rozmiarów, które przestały mu odpowiadać. Jego nowy zespół składa się na razie z około czterdziestu ludzi, co według Yu stanowi mniej więcej połowę potrzebnej ekipy. Jeśli osiemdziesięciu ludzi to w sam raz, to strach pomyśleć ile osób pracuje w AM2... Trzysta? I choć Cinematic Online Games to tymczasowa nazwa, Suzuki potwierdza, że jego nowe gry będą ściśle związane z wykorzystaniem Internetu. Na pytanie o Shemnue 3, Yu Suzuki udziela prostej odpowiedzi: „nie teraz".

Nowe stanowisko szefa Centrum Kreatywnego (Creative Center) objął Toshihiro Nagoshi, dotychczasowy szef Amusement Vision, twórca recenzowanego w tym numerze F-Zero, czy choćby Super Monkey Ball. Jego zadanie polega na ocenianiu nowych projektów pod kątem oryginalności i dobrego wykorzystania pomysłów. Z kolei szefem działu Centrum Kontroli Pracy (Development Control Center) został Yuji Naka, dotychczasowy szef Sonic Team. Ma czuwać nad jakością nowych produkcji i wspólnie z Nagoishi-sanem podejmować decyzje, czy dać danej grze zielone światło, czy po prostu skasować ją z planów wydawniczych. Obaj panowie na szczęście będą również w dalszym ciągu stać na czele swoich zespołów.

Rok 2004 i Sega Europe

Naka-san w jedynym z wywiadów podzielił nadchodzące gry Segi na dwie kategorie: przeznaczone dla tak zwanych „light users" oraz dla „core users". Pierwsza kategoria, czyli „lekkie gry" będą po prostu kierowane do wszystkich – od dzieci, po zgrzybiałych starców. „Core" to naturalnie hardcore, oddani fani Segi i na przykład trudnych, automatowych strzelanin. Dla nich też nie może zabraknąć gier w katalogu wydawniczym Niebieskich. Naka stwierdził także, że jest bardzo zainteresowany licencjonowaniem własności intelektualnej Segi (podsuwa Nights!) i wykorzystaniem cudzych licencji. Pewnie już trwają prace. Może mają z tym coś wspólnego spotkania Shigeru Miyamoto i Naki, które od jakiegoś czasu odbywają się w biurach Sonic Team? Można pomarzyć... Ale spotkania są faktem.

Plany wydawnicze Segi na najbliższe pół roku (gdzieś tu je znajdziecie) nie wyglądają może specjalnie imponująco, ale moim zdaniem to dopiero przedsmak tego, co ma nastąpić. Najważniejszym tytułem dla Segi jest Sonic Heroes, który ukaże się na wszystkie konsole trzeciego grudnia, będzie ostro promowany i ma spore szanse na wysoką sprzedaż. W sumie jednak gier Segi będzie mniej, niż zwykle. Stąd pomysły Sega Europe...

Ach, właśnie. Sega Europe. Przez kilka lat z tą firmą działy się dziwne rzeczy – raz funkcjonowała głównie jako biuro PR-ów, potem dystrybuowała gry, jeszcze potem oddała dystrybucję gier na PS2 do Sony, a na Xboxa do Infogrames. Od jakiegoś czasu jednak działa jak trzeba, z nowymi szefami w postaci panów Naoyi Tsurumi i Matthew Woodleya. Ich nowy (dla głównych bossów w Japonii) pomysł polega nie na kupowaniu zespołów developerskich, ale po prostu na wydawaniu cudzych gier. Stąd opatrzone logiem Segi Worms 3D (Team 17), a w przyszłości Warhammer Online (Climax) oraz Headhunter: Redemption (Aruze). Pomysł ten prawdopodobnie zostanie wykorzystany także w amerykańskim oddziale Segi.

Panowie podkreślają też, że europejscy developerzy będą niebawem pracować nad grami dla Segi. Być może nawet kontynuacjami uznanych pozycji, lub zupełnie nowymi projektami wykorzystującymi jednak znanych bohaterów. Virtua Cop Adventure? Sonic RPG? W sumie, czemu nie? W przyszłym roku europejski oddział Segi zamierza wydać swój manager piłkarski (Let's Make A Soccer Team – bardzo popularny w Japonii) na PlayStation 2. Z lokalnego dystrybutora Sega Europe zmienia się w prężnie rozwijającą się firmę.

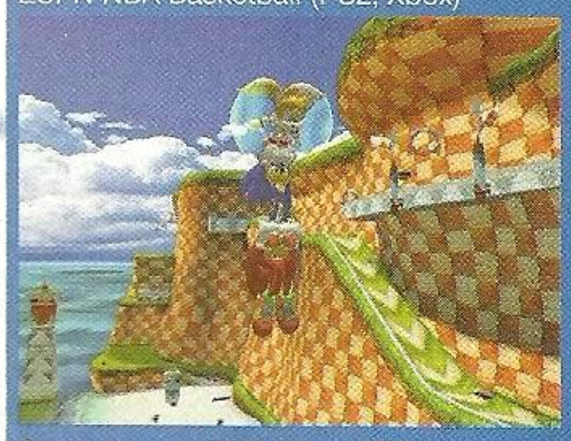
A zatem?

Nawiązania Oguchi-sana do Electronic Arts, nadmienianie o licencjach i wydawanie gier innych developerów daje sporo do myślenia. Na przykładzie Segi doskonale widać, jak trudny jest okres transformacji dla japońskich gigantów. Osobiście wierzę, że większość zabiegów wyjdzie koncernowi na dobre, co pokazuje pierwsza od dłuższego czasu informacja o zysku Niebieskich. Mam tylko nadzieję, że Sega przy całym swoim pędzie do mass-marketu nie zapomni o „core users". Czyli o nas.

opracował: Gulash

Plan wydawniczy Sega Europe na najbliższe miesiące

Czwarty kwartał 2003
Worms 3D (PS2, Xbox, GCN, PC)
Billy Hatcher and the Giant Egg (GCN)
Sega GT Online (Xbox)
ESPN NFL Football (PS2, Xbox)
ESPN NHL Hockey (PS2, Xbox)
ESPN NBA Basketball (PS2, Xbox)



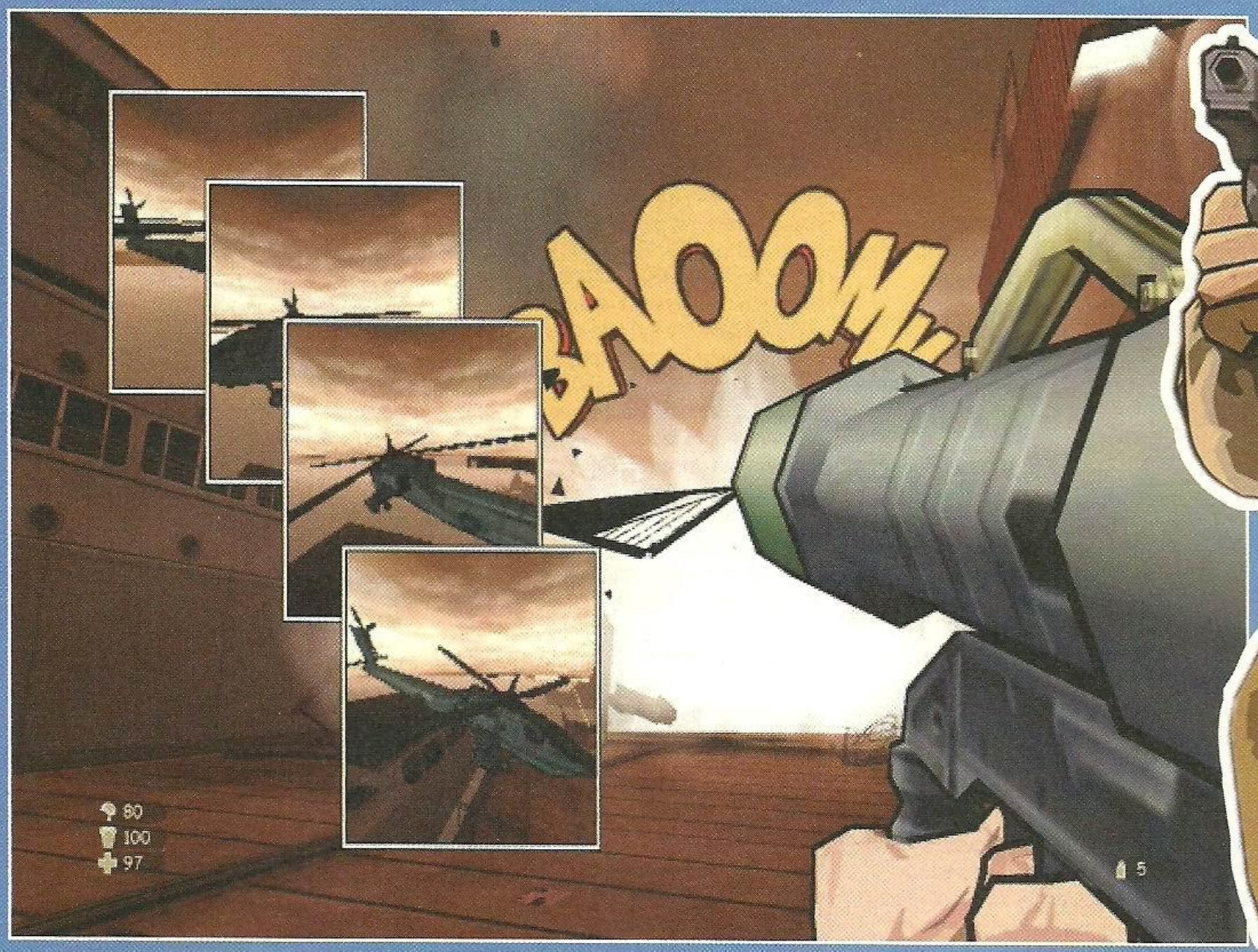
Sonic Heroes (PS2, Xbox, GCN)

Rok 2004
Headhunter: Redemption (PS2, Xbox)
Nightshade (PS2)
Puyo Pop Fever (PS2, Xbox, GCN)
Phantasy Star Online Episode III - C.A.R.D. Revolution (GCN)

Blood Will Tell (PS2)
Warhammer Online (PC)

OutRun 2 i Virtua Cop 3 - najnowsze dzieła AM2 na automaty. Niemal na pewno zostaną skonwetowane na konsole (stawiamy na wszystkie platformy - koniec z ekskluzywnymi grami na Xboxa), ale czy Sega może liczyć na ogromne zyski z tych pozycji? Raczej wątpliwe. Trailer Outrun 2: [http://www.sega-am2.co.jp/img/download/mv/outrun2/or2adv.mpg]

- **Dobre:** W tej grze naprawdę czuć klimat komiksu! A do tego jest po prostu świetna.
- **Złe:** Brak możliwości pomijania niektórych przerywników. Brak obsługi myszy.
- **Brzydkie:** Drobne niedoskonałości związane z użytym cel-shadingiem.



XIII

Kocham komiksy. Te fantastyczne i te realistyczne. Te kipiące barwami i te stonowane. Te poważne do bólu i te, które należy traktować z przymrużeniem oka. Te dobre. XIII jest jednym z nich.

Dla niektórych nieco przegadana, narysowana w trochę starym stylu pozycja, bez wątpienia jednak wielki sukces, nie tylko komercyjny, ale i artystyczny. Van Hamme (autor scenariusza komiksu) pokazał się z zupełnie innej strony tworząc opowieść nam współczesną, opowieść z gatunku political fiction ukazującą bardzo realistyczny obraz Ameryki rządzonej za pomocą pieniędzy, wpływów i intryg. Obraz, który momentami wydaje się być niewiarygodnie rzeczywisty.

Jeśli chodzi o scenariusz gry, bazuje on na opowieści znanej z kartek komiksu. I słusznie, nie warto wyważać już otwartych drzwi. Od razu nasuwają się skojarzenia z „Tożsamością Bourne'a". Świetna książka, bardzo dobry film... W końcu każdy ma jakieś inspiracje, a jeśli już czerpać natchnienie, to czemu nie z najlepszych? Tym bardziej, iż każdy, komu powieść Ludluma jest obca, z tym większym zainteresowaniem będzie śledził losy Trzynastego.

Dotknięty amnezją bohater budzi się rankiem na plaży. Ból głowy i wypełniająca ją pustka, dziwne przebłyski wspomnień z wydarzeń ostatniej nocy... Co gorsza, okazuje się, że przyczyną tego stanu wcale nie była udana libacja alkoholowa. Nasz bohater jest ścigany - jakiś potężny człowiek chce odzyskać tajemniczy klucz, nasyłając na niego całe oddziały ludzi mających za cel zabicie Trzynastego. Na jego karku siedzą też agenci FBI, poszukujący go w związku z zabójstwem prezydenta, o które został oskarżony. Jak widać nie jest zbyt wesoło - polityczne intrygi, świat wielkiej władzy i pieniędzy - kłopoty zaczynają się mnożyć. Z pomocą przychodzi mu nieznajoma (bo przecież zupełnie jej nie pamięta) major Jones, służąc radą, pomocą, nowymi rodzajami broni i swym przemiłym towarzystwem. Misje połączone są w zgrabny ciąg wydarzeń, kreujących przed naszymi oczami niezwykle ciekawy obraz całości. Kolejne etapy poprzedzają animowane wstawki zrealizowane w czystko komiksowej konwencji. Po prostu świetne i kipiące klimatem oryginalnego dzieła. Oglądając je można odnieść wrażenie, iż naprawdę czytamy/oglądamy komiks. Ujęcia są ładnie poukładane w ruchomych ramkach, gdzie cały czas coś się dzieje, zmienia się ich wielkość, czasami jakiś rysunek rozpoczyna sekwencję wideo, czasami staje się jej końcem zastygając przed naszymi oczami jako jeden z komiksowych kadrów. Autorom należy powinszować inwencji i kreatywności w stworzeniu czegoś, co tak wybredny entuzjasta komiksu jak ja, bez zmrużenia oka jest w stanie pochwalić.

Z fabularnymi założeniami gry wiążą się bezpośrednio reguły, według jakich musimy postępować wypełniając kolejne zadania. Nie możemy zabijać niewinnych, choć do nas strzelają - zamiast tego lepiej wziąć zakładnika, aby powstrzymać atakujących, a w razie sposobności jedynie ich ogłuszać. Do tego przyda się całe mnóstwo przedmiotów porozrzucanych niemal w każdym miejscu. Czasem będzie to cegła, ciężka popielniczka, kawałek skały, metalowa rurka, krzesło. W ten sposób, nawet gdy nie mamy innych rodzajów broni, możemy poczuć się bezpieczniejsi niż z gołymi pięściami. Rzecz jasna to dopiero przedsmak reszty wyposażenia. Przeciwko nam stanie przecież cała zgraja wrogów, których należy eliminować bez najmniejszych skrupułów, nie bawiąc się z nim w kotka i myszkę.

Do tego celu posłuży nam pełen zestaw broni dalekiego zasięgu. Pistolet 9mm, kolt, shotgun, Kałasznikow, AK47, snajperka, kusza z celownikiem optycznym, a nawet RPG, czyli po naszemu bazooka. Niektóre z broni mają dwa tryby działania, z których drugi odpowiada za funkcje poboczne (np. zbliżenie w broni snajperskiej), a niekiedy pozwala porządnie przywalić komuś kolbą. Nie należy zapominać o broni miotanej w stylu noży do rzucania czy granatów siejących niezłe spustoszenie. Do całego arsenału dochodzi szereg gadżetów ułatwiających życie samotnego bojownika o słuszną sprawę. Zestawy medyczne czy wytrych to nic specjalnego, ale już urządzenie z metalową liną zakończoną hakiem, pozwalające wciągać się lub opuszczać z dużych wysokości to sprzęt godny Jamesa Bonda.

Część misji nosi wyraźne znamiona skradanki. W jednym z pierwszych leveli można dopatrzyć się inspiracji początkowym etapem z Metal Gear Solid - należy wykończyć wszystkich strażników, najlepiej zanim zdążą podnieść alarm, a do tego jeszcze czysto wizualne apekty: śnieg, strzeżona baza i porozstawiane wszędzie skrzynki, za którymi można się schować, no i te znaki przestankowe (? i !) nad głowami wrogów... Prawie deja vu, tyle, że z innej perspektywy.

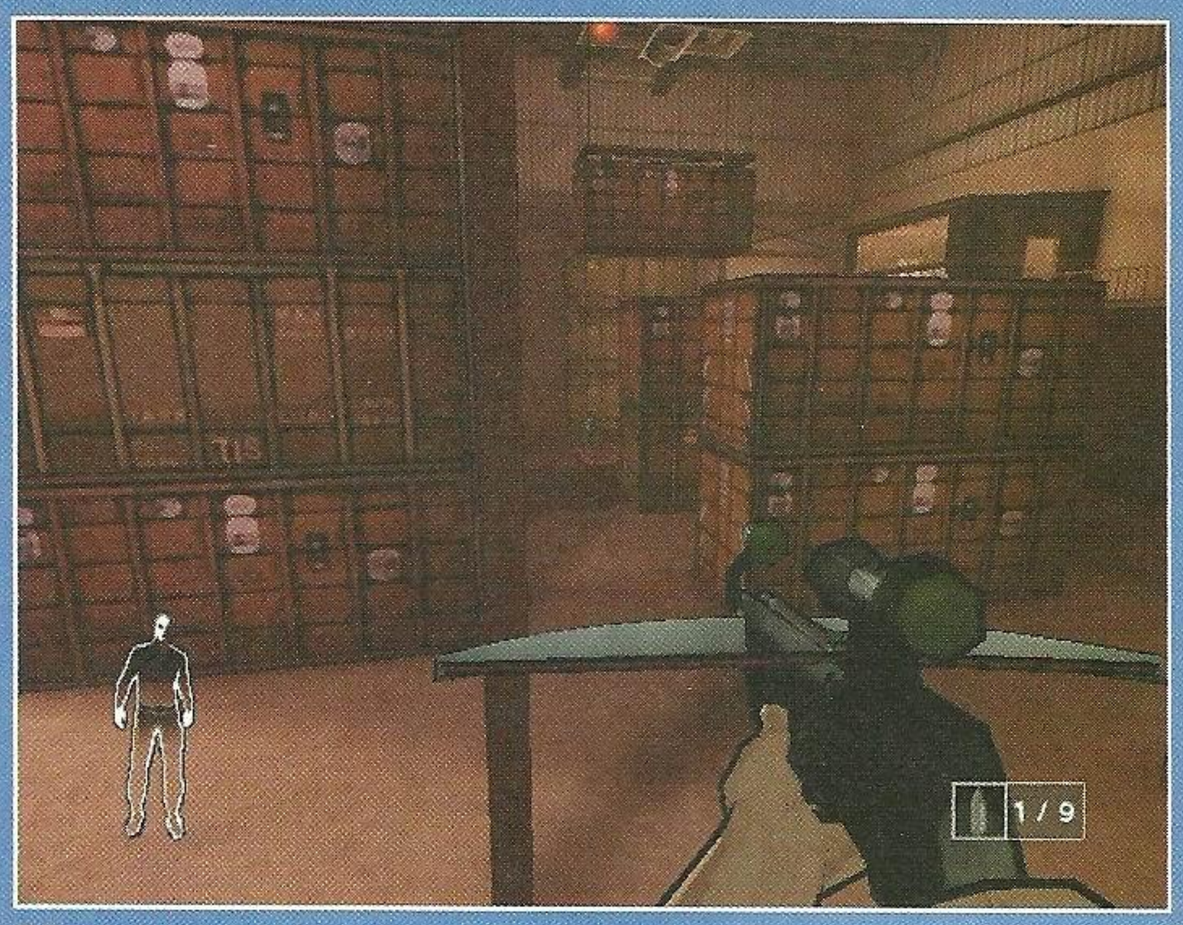
Inteligencja przeciwników jest ponadprzeciętna, choć została chyba nierówno przydzielona, jeśli chodzi o rodzaje zachowań. Kiedy na przykład weźmiemy zakładnika, oponenci nie mogąc strzelać w niego, starają się okrążyć bohatera by wpakować mu kulkę w potylicę; kucają, odbiegają na boki szukając bardziej dogodnej pozycji do strzału. Potrafią też podnieść broń martwego kompana, jeśli jest to lepszy sprzęt niż znajduje się obecnie w posiadaniu danego osobnika. Ślepi także nie są - potrafią dostrzec nas ze sporych odległości lub wtedy, gdy tylko częściowo wystajemy zza rogu, co powinno być oczywiste, ale piszę o tym, gdyż w niektórych grach niedopatrzenia w tej kwestii nadal się zdarzają. Niestety, sokoli wzrok staje się dosyć mało użyteczny dla strażnika, jeżeli kiepsko u niego z pamięcią. Nie raz i nie dwa zdarzyło mi się, że na strzeżonym terenie pokazałem się przeciwnikowi w pełnej krasie, przelatując mu z kuszą przed nosem, po czym ukryłem się w bezpiecznym miejscu, a ten najspokojniej w świecie wracał na stanowisko. Na szczęście w bezpośrednim starciu można mówić o godnych przeciwnikach.

Trzynasty podczas gry zdobywa przydatne umiejętności. Instynkt pozwoli mu wyczuwać kroki przeciwników, kiedy się przyczai (po prostu widzimy napisy - odgłosy stąpnięć za

Jean Van Hamme i XIII

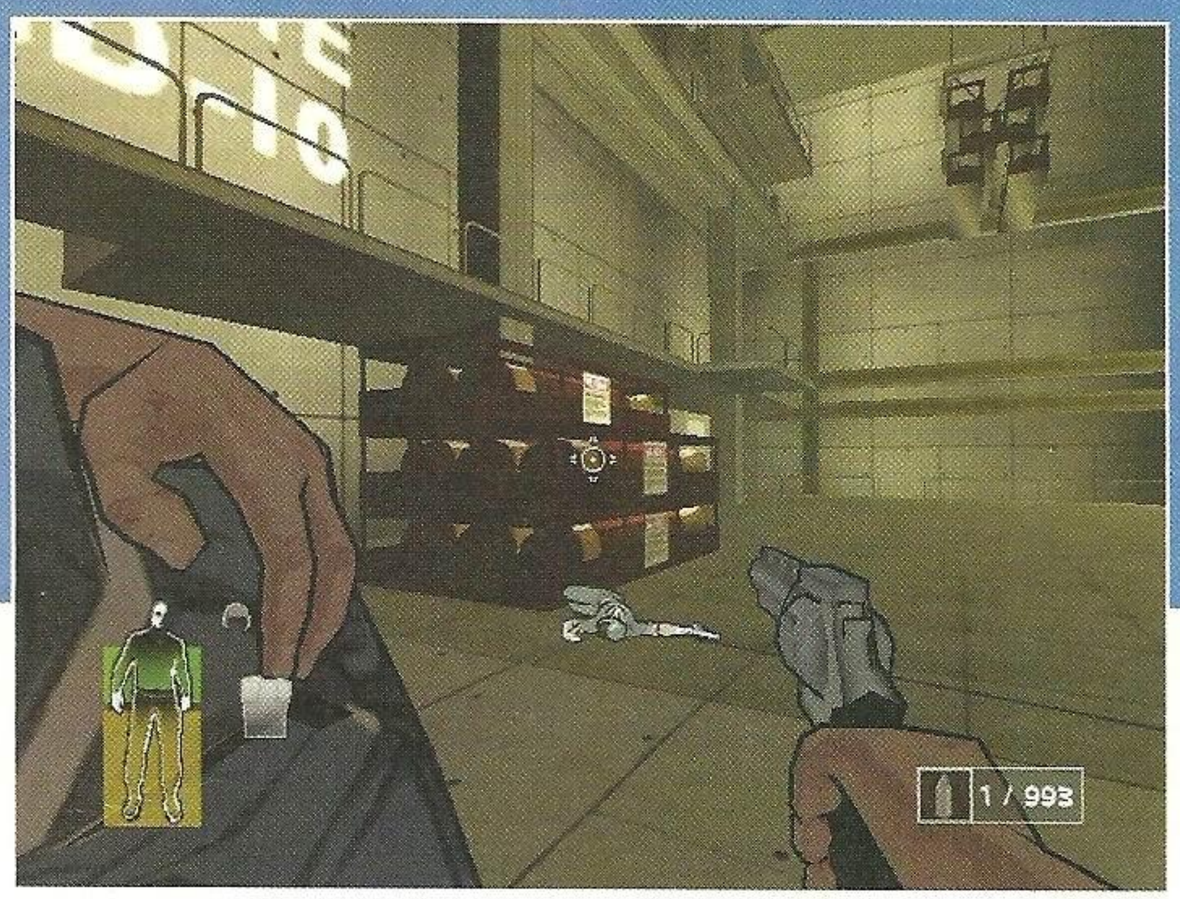
Moim niewątpliwym faworytem w tworzeniu komiksowych scenariuszy jest Jean Van Hamme, który wraz z Grzegorzem Rosińskim wykreował tak zapadające w pamięć dzieła jak Szninkiel (niedawno pojawiło się kolorowe wznowienie) czy seria Thorgal (po kilku mniej udanych, oczekuję na prawdziwie wspaniały album, jakim ma szansę być „Kriss de Valnor"). Są to opowieści przedstawiające miejsca i światy niewątpliwie fantastyczne (choć przygody Thorgala skłaniają się znacznie mocniej ku komiksowi realistycznemu) - z takich też kreacji Van Hamme słynął. Dla niektórych sporym zaskoczeniem okazał się więc XIII - polityczno-kryminalna opowieść o szpiegowskim, sensacyjnym zacięciu, okraszona nutką psychologicznych rozważań. Narysowana przez Williama Vance'a seria dziś jest światowym bestsellerem, a w Polsce właśnie pojawił się niejako jubileuszowy, bo trzynasty album, będący podsumowaniem dotychczasowych dokonań bohatera; rodzaj przewodnika mającego wprowadzić lub przypomnieć i wyjaśnić realia i prawa rządzące akcją tegoż komiksu.

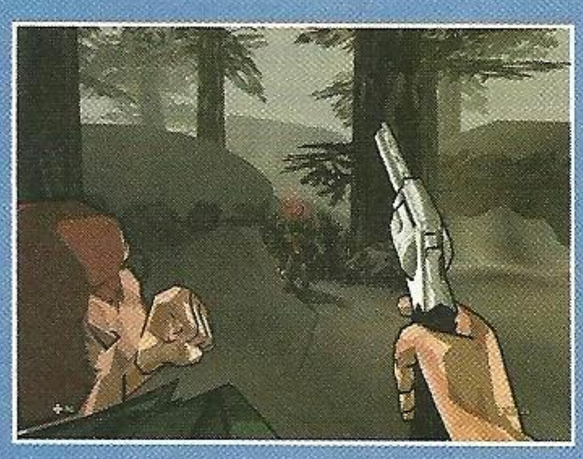
■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.whoisxiii.com/** - trailery, screeny, informacje o broniach i inna propaganda.



■ Kusza nie jest może tak skuteczna jak karabin maszynowy, ale pomaga załatwić sprawę po cichu - tak, by nie alarmować reszty strażników.

■ Grafika może nie powala, ale styl ma bezbłędny.





ścianami), będzie mógł sam się leczyć, bez problemów otwierać zamki, skradać się naprawdę cicho, ogłuszać wrogów czy lepiej posługiwać się snajperskim sprzętem. Wachlarz pozostałych ruchów jest w miarę standardowy. Bieganie, skakanie, pływanie, nurkowanie, skradanie się, przycisk akcji, którym możemy także przeładować broń, oraz rzecz jasna strzelanie i korzystanie z gadżetów. Sterowanie bez myszy może początkowo wydać się uciążliwe, ale zapewniam, że jest do opanowania nawet dla osób, które nie są przyzwyczajone do grania w FPPy na padzie. Lewą gałką poruszamy postacią, a prawą wybieramy kierunek ruchu lub, gdy XIII stoi w miejscu - rozglądamy się. Norma.

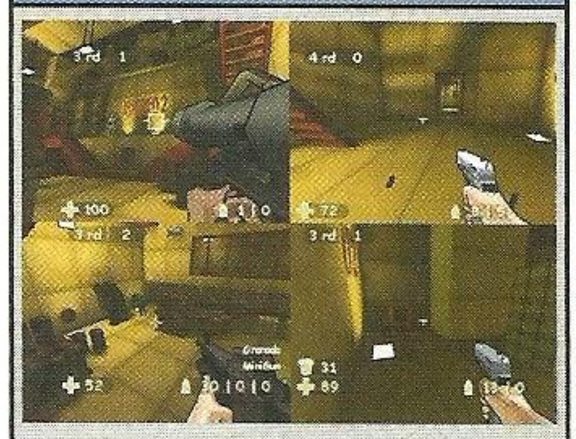
Słowo o grafice. Myślę, że należą jej się nawet dwa: świetna robota! Oprawa gry w ruchu prezentuje się znacznie lepiej niż na statycznych obrazkach. Niby jest to reguła, ale podchodziłem do gry z pewną dozą nieufności, gdyż obiekty traktowane cel-shadingiem często ładnie wyglądają jedynie w bezruchu. Choć jestem w stanie wskazać parę brzydkich elementów (jak choćby twarz ślicznej dziewczyny, która po zbliżeniu się do niej, w wyniku użytej techniki zaczyna wyglądać staro - przez grube krechy i dziwnie rozkładające się cienie), są to jednak rzeczy tak mało istotne dla ogólnej prezencji produktu, że jestem skłonny po prostu o nich zapomnieć, tak jak zapominałem podczas emocjonującej gry. Cała reszta bowiem wygląda po prostu bardzo dobrze. Projekty etapów są przemyślane, różnorodne i interesujące. Modele postaci dość zróżnicowane, ładnie animowane i potraktowane cel-shadingiem podobnie jak zdecydowana większość ważniejszych elementów oprawy. Końcowy obraz całości wypada nadzwyczaj pozytywnie, a przede wszystkim oryginalnie. Komiksowego klimatu dopełniają onomatopeje pojawiające się na ekranie, gdy rozbrzmiewa jakiś dźwięk. Ich wygląd i umiejscowienie jest ściśle powiązane z odgłosem, jaki mają sobą reprezentować, co daje naprawdę ciekawy efekt.

Oprawa audio to temat na spory akapit, ale z braku miejsca napiszę tylko, iż dawno nie słyszałem bohatera z tak sympatycznym głosem. Czuć w nim, że nie jest napakowanym sterydami bydlakiem, łysym twardzielem z grubym karkiem, ani też plastikowym lalusiem z przypudrowanym noskiem. Zamiast tego słyszymy nieco zagubionego, ale zdecydowanego człowieka, któremu los rzucił spore wyzwanie, a on nie jest pewien, czy jest w stanie mu sprostać. Choć oczywiście bardzo się postara! David Duchovny spełnił swoją rolę znakomicie, choć patrząc na niektóre jego dokonania, obawiałem się, że Mulder bez Scully znowu wypadnie blado. W roli major Jones usłyszycie Eve, a postaci generała Carringtona głosu użyczył Adam West (znany z roli Batmana w serialu z lat 60.). Muzyka dostosowuje się do akcji na ekranie - potrafi być niepokojąca, podczas ostrej wymiany ognia staje się ostra, czasami pompatyczna. Doskonale spełnia swoją rolę i wraz z dubbingiem pokazuje, iż kolejnym krokiem w rozwoju komiksu powinno być chyba jego udźwiękowienie.

Pomysł na stworzenie gry na podstawie komiksu nie jest nowy. Próbowało już wielu. Coś interesującego udało się nielicznym. Po rozczarowaniu, jakim okazał się dla mnie Judge Dredd: Dredd vs. Death, nijak mający się do fenomenalnych, niesamowitych dzieł sygnowanych takimi nazwiskami jak Grant, Wagner czy Bisley, zwątpiłem także w XIII. Moje zniechęcenie pogłębiały niezbyt pochlebne opinie osób, które coś tam już z tej gry widziały i nie spodobało im się. Grunt to jednak nie dać sobie wmówić czyjegoś - mylnego - zdania. Niniejszym stwierdzam, iż XIII jest jedną z najlepszych growych adaptacji komiksu, jakie widziałem. Prezencja gry sieje wokoło rysunkowym klimatem. Kolorystyka i kreska nie odbiega zbytnio od tej, jaką znamy z komiksu. Trójwymiarowe obiekty zadziwiająco pięknie prezentują się potraktowane cel-shadingiem, co daje naprawdę komiksowy efekt. Wartka akcja, niebanalny scenariusz, interesujący bieg zdarzeń, ciekawe, rzadko spotykane w tego typu grach patenty, profesjonalny dubbing i świetna ścieżka dźwiękowa, wiele barwnych, intrygujących postaci, wreszcie - potężna grywalność i solidna dawka emocji w trybie single, oraz rozbudowany tryb multiplayer – możliwość gry na podzielonym ekranie (do dwóch graczy), także z botami, oraz oczywiście przez internet. Te cechy czynią z XIII grę nietuzinkową. Na minus muszę zaliczyć brak obsługi myszy i klawiatury, choć i bez nich gra się bardzo przyjemnie. Irytujący może być brak możliwości pomijania niektórych scen przerywnikowych, które - choć niezaprzeczalnie umilają grę - przy oglądaniu po raz trzynasty mogą się znudzić. A czemu mamy oglądać je aż tyle razy? Ponieważ gra nie należy do najłatwiejszych, a część zadań nie obejdzie się bez kilkukrotnego podejścia. Na szczęście w grze są checkpointy i poziom trudności Arcade. Na Normal jest dosyć trudno, natomiast chylę czoła przed ludźmi, którzy wymiatają na Realistic. To wszystko jednak tylko małe uwagi i dygresje, które nie są w stanie zburzyć obrazu całości. Wyjątkowo udanego.

Oskar

Multiplayer



Dopracowany multiplayer był bardzo ważny dla autorów XIII – tak przynajmniej twierdzili w licznych wywiadach. Obok split-screenowych)dla dwóch, trzech lub czterech graczy) trybów Deathmatch, Team Deathmatch i Capture the Flag na każdej konsoli, posiadacze PlayStation 2 i Xboxa mogą cieszyć się zabawą w internecie, odpowiednio w cztery i osiem osób. Dodatkowo, każda z konsol ma swój ekskluzywny tryb zabawy kilkuosobowej. Mała rzecz, a cieszy.

PS2, Xbox, GCN — *Świetna adaptacja komiksu, doskonała gra.*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *DS2, MemCard, Network Adaptor, Xbox Live! itp.*

8.8

- **Dobre:** Świetny zamysł na realistyczne przekazanie tego, co działo się z ludźmi podczas nalotu na Pearl Harbor.
- **Złe:** Proste rozgrywki online, mało map, inteligencja przeciwników prosto z kosmosu.
- **Brzydkie:** Ogólnie - grafika. Chrupiąca animacja i momentami potężne luki w oteksturowaniu obiektów. Ble...

Medal of Honor Rising Sun

Adrenalina uzależnia. Smutna prawda uderzy zapewne najbardziej we wszystkich tych, którzy kochają sportowe wyzwania, ale – jak powiadają – takie życie.

Podobnie rzecz ma się z żołnierzami wracającymi do normalnego życia po latach intensywnej służby w trudnych warunkach – aktualnie na przykład na misjach pokojowych. Czegoś im brakuje. Bez wątpienia jednak jedną z najbardziej adrenalinotwórczych sytuacji w historii był japoński atak na Pearl Harbor. Gier o tej tematyce było już wiele, ale dopiero Medal of Honor: Rising Sun postawił sobie za cel pokazać całą tę akcję realistycznie, jak tylko możliwe (oczywiście nie wychodząc z założeń serii Medal of Honor). Całość zaczyna się więc od huku pierwszych eksplodujących torped, które niemal wyrzucają nas z koi zacumowanego okrętu. Intro wręcz symboliczne, nie ma czasu na przemyślenia – tak, jak to się odbyło wtedy. Gra od razu rzuca nas w wir walki. Cała scenografia telepie się na prawo i lewo, co chwila eksplozje, jęki umierających żołnierzy, zwęglone zwłoki na podłodze. Ale my brniemy, w piżamie, bez broni... Od progu do progu, ciskani o ściany. W końcu ktoś daje nam do rąk gaśnicę, którą torujemy sobie drogę w płomieniach i – jest! Wyjście na pokład. Ale tam nie jest wcale lepiej. Wszędzie zaduch, latające w powietrzu iskry, samoloty nieprzyjaciela i torpedy tnące fale jak rekiny. Dają do ręki karabin: „Strzelaj do samolotów i torped!". Co?! Z takiego karabinu? Nie ma innego. Póki co, bo po chwili pada obsługa działka pokładowego. Siadasz za jego sterami i dalej szyć ołowiem. Po chwili okręt obroniony. Rzucają cię na łódź motorową, która ciskana o burty zacumowanych niszczycieli, przebija się przez chmury dymu i znów strącanie samolotów... i za chwilę komunikat: „Straciliśmy ją!". Arizona tonie! Widok jest porażający: gigantyczny okręt z wolna idzie na dno uwalniając tuziny martwych ciał, które unoszą się na wodzie niczym porzucone szmaciane lalki. Niebo iskrzy opadającymi kawałkami metalu, cisza....

Cholerna wojna. Ale to nie jest jej koniec. Los rzuca Cię na Filipiny, gdzie już z karabinem musisz się przedrzeć przez zniszczone miasto. Kanałami, naprawiając po drodze czołg, kryjąc się po dachach... Tak właśnie wygląda Medal of Honor: Rising Sun. Dziesięć wielkich, naprawdę sporych scenerii, które można rozgrywać zarówno jako pojedynczy gracz, ale i w trybie kooperacyjnym! Nie ma jednej drogi do sukcesu – można iść na wprost, a można kluczyć wąskimi uliczkami, czyli to, co gracze-wnikacze lubią najbardziej. Do tego jeszcze dołóżcie dziesięć aren do gry wieloosobowej (do czterech graczy na split screenie) i prostą jak drut rozgrywkę online.

Ciekawa misja w Singapurze; niejako w przebraniu. Koniec z frontalnym atakiem? Teoretycznie...

Granie online dostępne jest tylko na PS2. Ot odpalasz sobie jedną z ośmiu map i grasz w deathmatch, albo team deathmatch. Sporo tego wszystkiego – przyznacie. A wrażenie uczestnictwa w działaniach taktycznych przeciw Japończykom niemałe! Jeśli jeszcze napiszę, że wrzucono do gry dwadzieścia rodzajów broni żywcem wziętych (ze wszystkimi parametrami) z tamtych czasów, to pewnie powiecie, że to nie brzmi jak recenzja, tylko jak reklama.

Cóż... to wszystko nie bez kozery. Kozerą w tym przypadku jest fakt, że chciałem pokazać szczytne cele autorów i to, czym ta gra mogła być. Mogła, gdyby dopilnowano jakości na każdym poziomie. W obecnej formie Medal of Honor: Rising Sun jest przede wszystkim treningiem dla wyobraźni. Dlaczego? Bo wykłada ją grafika. Przerażająca ilość pracy, którą włożono w projekty poziomów, ciekawe przejścia, zwroty fabuły, różnorodność misji – wszystko kazałaby sądzić, że nie poskąpiono także na grafików. Nic bardziej błędnego. Ta gra wygląda źle, a momentami bardzo źle. Kiedy przedzieramy się łodzią motorową między „zaparkowanymi" okrętami wszystkie wyglądają jak schematyczne obiekty z instytutów fizyki pokazywane na kanale Discover. Tekstur jak na lekarstwo. Zaraz za nimi ściana i namalowany horyzont! Mury, beczki, barykady z worków z piaskiem – to tylko obiekty umowne. Trawa rosnąca w obrzydliwych kwadratowych szachownicach... I tak dalej, i tak dalej. Można by to mnożyć bez końca. Faktem jest jednak, że wystarczy spojrzeć w bok i przyjrzeć wszystkiemu, by zobaczyć osłabiającą prostotę Medal of Honor: Rising Sun. Drugim elementem, który poraża podczas lektury gry jest inteligencja przeciwników, przed którymi stać można o metr, a oni wciąż będą strzelać w drugą stronę. Albo zanim wycelują, zdążysz umrzeć ze starości. Albo granaty, które przestały mieć dla nich znaczenie strategiczne. Seria MOH słynęła z odkopywania granatów przez wrogów, ale widać jest to umiejętność lokalna, opanowana tylko w Europie.

Dźwięk (certyfikat THX!), muzyka, projekty misji, dynamika, uczucie uczestniczenia w wojnie – cudowne! Spotykasz swojego brata, walczysz w oblężonych budynkach – no wszystko super. Ale jak koleś stoi tyłem do Ciebie, a ty o milimetr wysuwasz głowę z kanałów i on nagle Cię widzi... to ciężko wyczuć jak to się stało. Stąd też macie i recenzję: parametry techniczne tytułu boskie, ładunek przekazywanych emocji – w założeniach nie do opisania. Cooperative i multiplayer dość fajne. Ale obniżyć trzeba ocenę za grafikę (nawet w pomieszczeniach spadają klatki animacji) i dzikie zagrania konsoli przeciwko graczom.

Grabarz

Czekałem na Rising Sun...

...I się doczekałem. Ale gra nie jest tak dobra, jak zeszłoroczne Frontline. Po prostu. Za dużo rzeczy jest niedopracowanych; najwyraźniej EA wyszło z założenia, że Medal musi ukazać się jeszcze przed Gwiazdką i przycisnęło developerów. Testowanej przez nas kilka miesięcy temu bety nie zoptymalizowano porządnie. Rzeczywiście grafika wygląda podle (choć do Pearl Harbor akurat bym się nie przyczepił), a inteligencja przeciwników jest słaba. Szkoda. Oczywiście spoko da się grać, ale... Ech. **[Gulash]**

PS2, Xbox, GCN *Świetna idea, nieco gorsze wykonanie.*

- *Wydawca: EA*
- *Producent: EA*
- *Liczba graczy: 1-4*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *DShock 2, MemCard 8Mb, Network Adaptor, DD 5.1 (Xbox)*

7.5

- **Dobre:** Przemyślane zadania i świetna oprawa. Gra się z niezaklamaną przyjemnością. TDK Mediactive wydało wreszcie coś z wyższej półki.
- **Złe:** Za krótka. Wyrywa stanowczo za mało kartek z kalendarza! Nie wymagam stugodzinnego scenariusza... ale taki „czterdziesto"...
- **Brzydkie:** Zwolnienia animacji i momentami nachodzące na siebie tekstury to jedyne paskudy, jakie dostrzegłem.

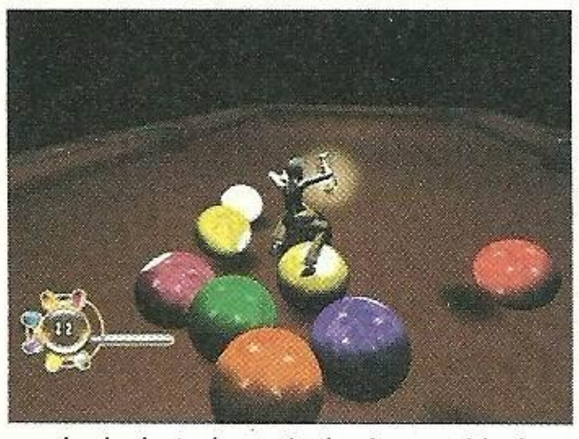
Haunted Mansion

TDK do tej pory kojarzyło mi się z wzorowym wręcz niszczycielem porządnych, filmowych licencji. Tak „wybitne" tytuły, jak Shrek czy Casper do dziś straszą nas okładkami na sklepowych półkach. Jednak za sprawą Haunted Mansion skłonny jestem spojrzeć na tę firmę pod zupełnie innym kątem. Najnowsza gra oparta na licencji Disney'a jest świetna! Tak dla odmiany.

Oto pewnego ponurego dnia główny bohater gry, Zeke (skrót od Ezechiel), wiedziony dziwnym ogłoszeniem prasowym trafia do olbrzymiej, pozornie opuszczonej willi. To jedna z tych posiadłości, gdzie dzwonek przy wejściu brzmi jak organy, a drzwi otwierają się, zanim pociągniesz za klamkę. Już na wstępie Zeke zostaje przywitany przez szóstkę więzionych tu duchów, na co oczywiście reaguje szybkim omdleniem. Kiedy wraca do siebie, martwi rezydenci wyjaśniają mu pokrótce reguły gry. Otóż dom znajduje się we władaniu groźnego ducha, któremu na imię Atticus Thorn. Zamierza on przejąć władzę nad światem martwych, zmieniając ich w posłuszne i oddane mu bestie. Aby osiągnąć cel, Thorn potrzebuje sześciu magicznych kryształów, dających mu odpowiednie moce. Do tej pory dom zamieszkiwały pozytywnie nastawione do ludzi duchy, jednak Thorn zmienił większość z nich w upiorne zjawy. Pozostałych zaś uwięził w poszczególnych częściach posiadłości i od tej pory nastała tu ciemność.

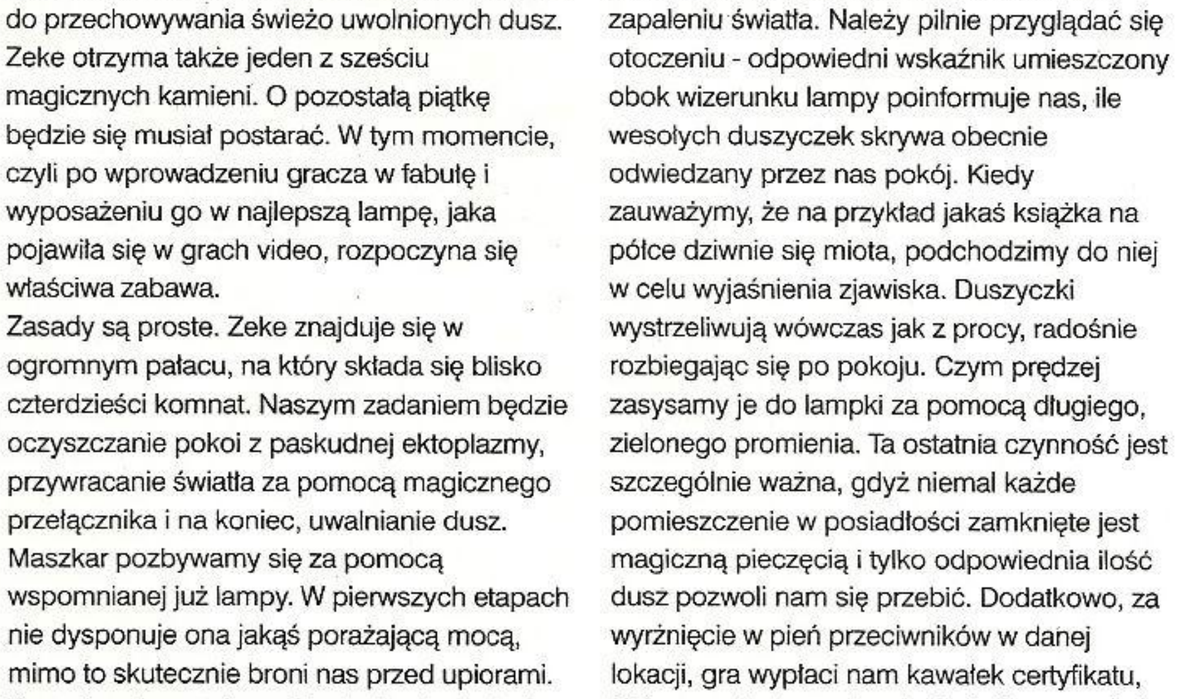
Garstka ocalałych umarlaków pokłada w przerażonym Ezechielu resztki nadziei. Już na początku wyposażeni zostajemy w magiczną, wielozadaniową lampę. Nie tylko rozświetli ona spowite mrokiem korytarze, ale posłuży nam także jako mocarna broń, oraz urządzenie do przechowywania świeżo uwolnionych dusz. Zeke otrzyma także jeden z sześciu magicznych kamieni. O pozostałą piątkę będzie się musiał postarać. W tym momencie, czyli po wprowadzeniu gracza w fabułę i wyposażeniu go w najlepszą lampę, jaka pojawiła się w grach video, rozpoczyna się właściwa zabawa.

Zasady są proste. Zeke znajduje się w ogromnym pałacu, na który składa się blisko czterdzieści komnat. Naszym zadaniem będzie oczyszczanie pokoi z paskudnej ektoplazmy, przywracanie światła za pomocą magicznego przełącznika i na koniec, uwalnianie dusz. Maszkar pozbywamy się za pomocą wspomnianej już lampy. W pierwszych etapach nie dysponuje ona jakąś porażającą mocą, mimo to skutecznie broni nas przed upiorami. Esencję zabawy stanowi jednak odnalezienie w każdym pokoju wspomnianego przełącznika i użycie go, celem rozjaśnienia miejscówki. Z



reguły nie dostaniemy się do niego szybko i zanim to nastąpi, zmuszeni będziemy wykonać jakieś zadanie o podłożu logiczno-zręcznościowym. Przykładowo, Zeke będzie ustawiał lustra w taki sposób, aby snop światła wpadający przez rozbity witraż został skierowany na odpowiedni przełącznik. Innym razem zmuszony będzie unikać samonaprowadzających się, ognistych pocisków tak, aby pozapalały wszystkie świece w pomieszczeniu. Brawa należą się w tym miejscu dla autorów tychże zadań. Nie dość, że miło się przy nich pracuje, to na dokładkę pomysły zagadek się nie powtarzają. Za każdym razem droga do światła będzie zupełnie inna.

Na koniec omówimy jeszcze sprawę uwalniania przez Zeke'a dusz. Do poszukiwań duszyczek możemy przystąpić dopiero po zapaleniu światła. Należy pilnie przyglądać się otoczeniu - odpowiedni wskaźnik umieszczony obok wizerunku lampy poinformuje nas, ile wesołych duszyczek skrywa obecnie odwiedzany przez nas pokój. Kiedy zauważymy, że na przykład jakaś książka na półce dziwnie się miota, podchodzimy do niej w celu wyjaśnienia zjawiska. Duszyczki wystrzeliwują wówczas jak z procy, radośnie rozbiegając się po pokoju. Czym prędzej zasysamy je do lampki za pomocą długiego, zielonego promienia. Ta ostatnia czynność jest szczególnie ważna, gdyż niemal każde pomieszczenie w posiadłości zamknięte jest magiczną pieczęcią i tylko odpowiednia ilość dusz pozwoli nam się przebić. Dodatkowo, za wyrżnięcie w pień przeciwników w danej lokacji, gra wypłaci nam kawałek certyfikatu, którego pełnej wersji z utęsknieniem oczekuje jakiś zaprzyjaźniony duch. Należy zatem z chirurgiczną precyzją obwąchiwać wszystkie



Temat Ghostbusters powraca jak bumerang. Tym razem w naprawdę porządnej pozycji.

Wzorowy silnik graficzny! Płynność i efekty świetlne palce lizać!

ciemne zaułki pomieszczeń, gdyż za skompletowanie takiego dokumentu nagrodzeni zostaniemy jednym ze wspomnianych na początku kryształów mocy! Taki kamyczek w wyraźny sposób podnosi zdolności bojowe naszej lampy. Dość powiedzieć, że na końcu gry miałem obładowaną kamieniami latarenkę, która walczyła praktycznie sama! Ja tylko wskazywałem palcem, czego ma nie być. I to z reguły znikało. Jeśli już mowa o przeciwnikach, to tych znajdziemy w grze bardzo dużo, a co gorsza preferują taktykę zmasowanego ataku. Przy pomocy przycisku L1 Zeke sam namierzy się na najbliższego adwersarza. To nieco ułatwia życie. Jeśli zaś idzie o różnorodność upiornego pomiotu, to tutaj wyraźnie czuć lenistwo twórców. Wampir, szkielet, pająk, rycerz i „ringowata" zjawa, pomnożone razy sto i poupychane we wszystkich miejscach willi. Na szczęście „Haunted Mansion" opiera się głównie na logicznych zadaniach, a te, jak już mówiłem, się nie powtarzają.

Pierwsze kroki postawione Zekiem są bajecznie płynne, natomiast solidna ostrość tekstur i jakość ich wykonania, bezdyskusyjna. Wszystko w tej grze jest kreskówkowe, począwszy od wykonania postaci, a skończywszy na sposobie, w jaki się poruszają. Widzę tu dużo pracy przy projektowaniu poszczególnych lokacji i bohaterów. I trochę mniej pracy przy poprawianiu błędów, głównie w kolizji przedmiotów. Na szczęście nie rażących. Fantastyczne jest oświetlenie i lekkie rozmycie obrazu towarzyszące przesuwaniu się kamery! Gorzej, gdy Zeke znajdzie

się w większym pomieszczeniu. Wówczas znacznie spada płynność animacji. Mimo to silnik, na którym zbudowano grę sprawdza się w akcji. Co do samej gry, to opiera się na podobnych założeniach jak recenzowane miesiąc temu Dog's Life: odwiedzanie kolejnych, nie największych pomieszczeń, wykonywanie w ich obrębie zadań i zbieranie nagród. Szybko okazuje się jednak, że „Haunted Mansion" jest znacznie lepsze! Mnóstwo zróżnicowanych, znacznie fajniejszych zadań, ciekawsza fabuła, zauważalnie lepsza grafika. To naprawdę mnie ujęło. Przez dwa dni myślałem tylko o tym, co jeszcze spotka mnie w tajemniczym zamku. I kiedy tak dumałem, gra po prostu się skończyła. Wystarczy zaledwie dziesięć godzin, aby pokonać ją na średnim poziomie trudności. Żywotność „Haunted Mansion" stara się wydłużyć tryb Nightmare, oraz fakt, iż ukończenie go, odkryje przed graczem sekretne kody. Jednak dziesięciogodzinna linia głównego scenariusza to dla mnie minus! I w zasadzie jedyny cios skierowany w ocenę końcową tej gry. Pozostałe elementy, a zatem grafika, dźwięk i grywalność zasługują na pochwałę.

Matt

GCN, PS2, Xbox — *Fajna gra! Ale za krótka...*

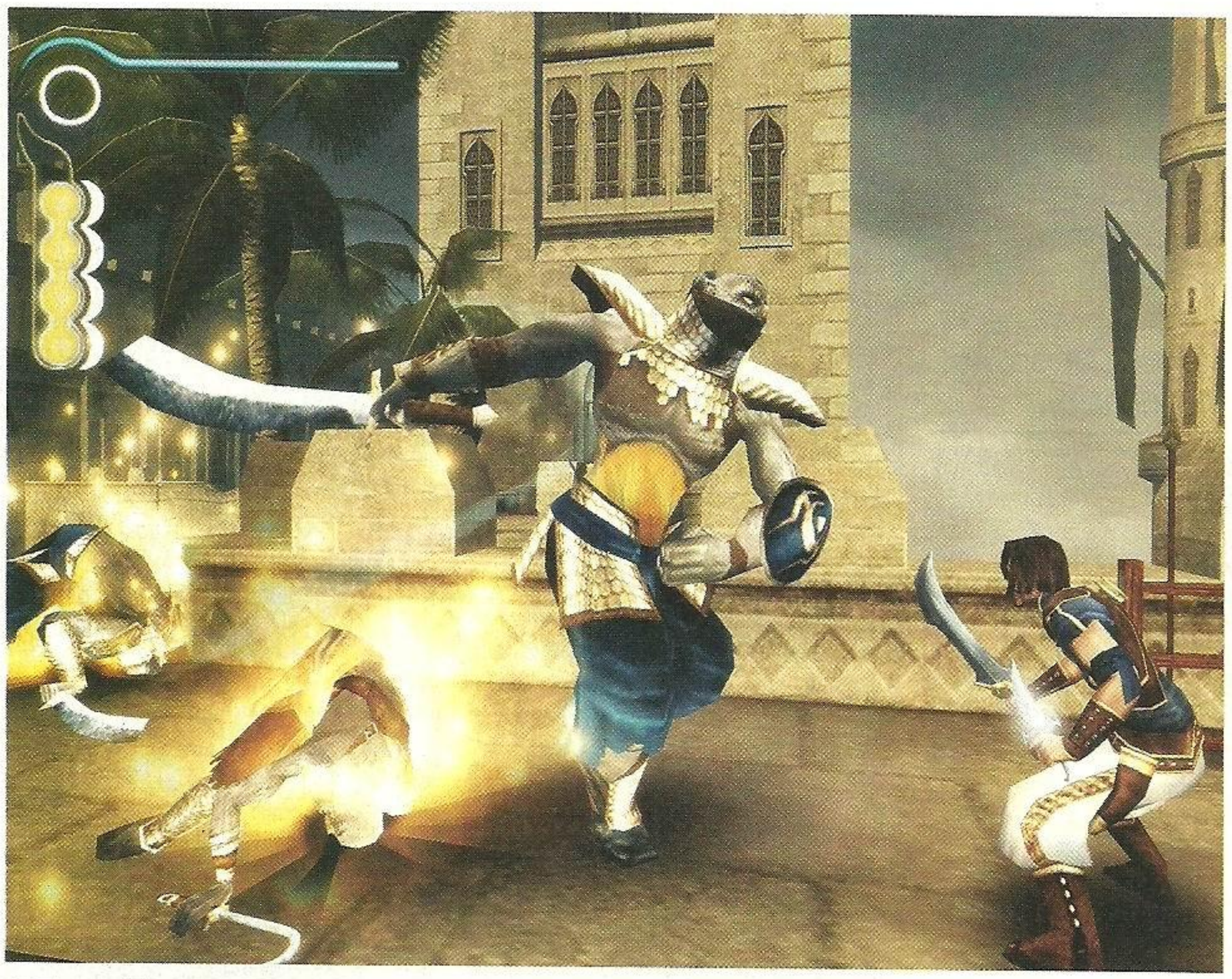
- *Wydawca:* TDK
- *Producent:* High Voltage
- *Liczba graczy:* 1

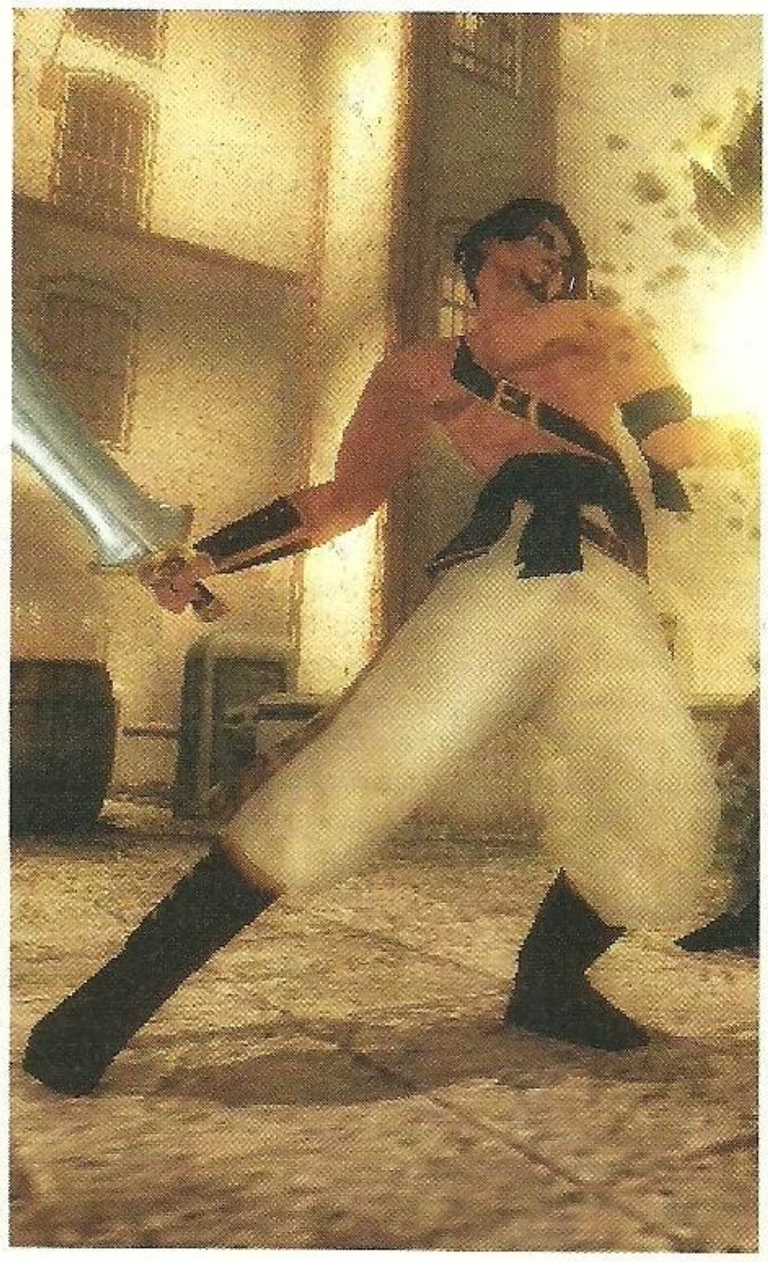
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card, etc.*

7.5

- **Dobre:** Rzadko się zdarza, aby reaktywacja słynnego klasyka dorównywała jakością swemu pierwowzorowi. Tym razem się udało.
- **Złe:** Niewykorzystany potencjał arabskich rytmów.
- **Brzydkie:** W kontekście PoP nie ma miejsca dla słowa „brzydkie".





Prince of Persia The Sands of Time

Aby ocalić siebie i inne dziewice zamieszkujące królestwo perskiej Samarkandy przed okrutną śmiercią z rąk kata, baśniowa Szeherezada musiała przez tysiąc i jedną noc zabawiać króla Szahrijada fantastycznymi opowieściami.

W tym czasie zmiękczyła twarde serce władcy, a przy okazji powiła mu trzech zdrowych synów. I pomyśleć, że tak naprawdę wystarczyłaby tylko jedna doba, jedna konsola i jedna, ale za to przecudowna historia o Księciu Persji... Choć na dzieci nie starczyłoby raczej czasu, hehe.

BAŚŃ O KSIĘCIU

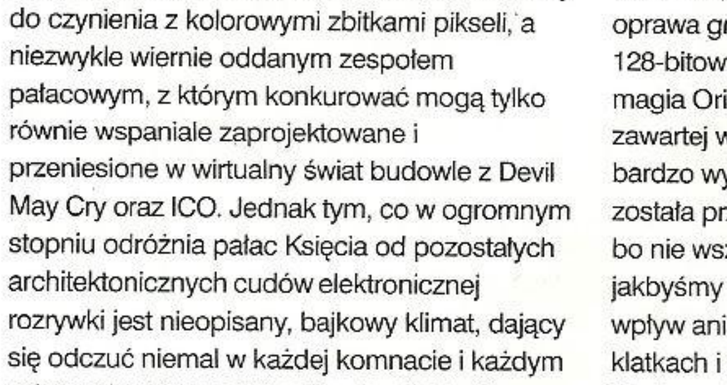
Spróbuję opowiedzieć Wam tę historię abyście mogli, choć na chwilkę, pokonać ograniczenia narzucone przez nieubłaganie płynący czas i poznać najmroczniejsze sekrety starożytnej Persji. A będzie to historia młodego, bezimiennego Księcia, który za wszelką cenę pragnął przysporzyć swemu ojcu chwały i powodów do dumy. Księcia, który podczas niezwykłej przygody poznał smak cierpienia, bólu, zdrady, ale także przyjaźni i miłości... Wszystko zaczęło się, kiedy potężny król Persji postanowił najechać i zdobyć słynący z przepychu i wszelakich bogactw pałac złego Maharadży. Na tę wojenną wyprawę władca zabrał ze sobą syna - młodego Księcia, w którego żyłach płynęła krew gorąca niczym roztopione srebro, a żądza przygody i miłość do ojca sprawiały, iż młodzieniec zdolny był do czynów wręcz nadludzkich. Po zwycięskiej bitwie o pałac, prawy i szlachetny syn króla zdołał dostać się do sekretnego skarbca Maharadży, skąd zabrał najcenniejszy ze skarbów - Sztylet Czasu. Lecz z potęgi tego artefaktu nie zdawali sobie sprawy ani król, ani jego syn. Wartość sztyletu nieskończona była, gdyż jego właściciel mógł posiąść moc znaną tylko bogom - życie wieczne i władzę nad czasem. O tej tajemnicy wiedział jednak zły wezyr chcący zagarnąć skarb dla siebie, toteż przy najbliższej okazji oszukał młodego Księcia, który nieświadomie uwolnił prastare, mroczne moce zwane Piaskami Czasu. Te z kolei wniosły do szczęśliwego niegdyś królestwa chaos i cierpienie, zamieniając mieszkańców w opętane demony. Szybko jednak strwożony znalazł Książę sprzymierzeńca w walce ze złymi mocami, a była nim Farah, piękna i zmysłowa niczym pustynny wiatr księżniczka, pragnąca za wszelką cenę okiełznać moc Piasków Czasu i przywrócić pokój w królestwie. Tak oto młody bohater wspierany przez niewiastę olśniewającej urody rozpoczął swą przygodę, która na zawsze zmieniła losy krainy zwanej niegdyś Persją, a dzisiaj Iranem...

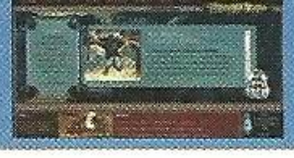
BAŚŃ O PIĘKNIE...

Podobnie jak w zamierzchłych czasach, gdy nasi przodkowie do gier używali jeszcze prymitywnych maszyn pokroju NESa, czy Segi MegaDrive, droga Księcia Persji prowadzi przez ogromny pałac gdzie na bohatera czyhają przeróżne pułapki i niebezpieczeństwa. Jedyną chyba różnicą jest to, że teraz nie mamy do czynienia z kolorowymi zbitkami pikseli, a niezwykle wiernie oddanym zespołem pałacowym, z którym konkurować mogą tylko równie wspaniale zaprojektowane i przeniesione w wirtualny świat budowle z Devil May Cry oraz ICO. Jednak tym, co w ogromnym stopniu odróżnia pałac Księcia od pozostałych architektonicznych cudów elektronicznej rozrywki jest nieopisany, bajkowy klimat, dający się odczuć niemal w każdej komnacie i każdym zakamarku tej przepięknej budowli. Magicy odpowiedzialni za grafikę zmusili nasze ukochane konsolki do maksymalnego wysiłku uzyskując przy tym naprawdę zapierający dech w piersiach efekt. Wchodząc do ogromnej komnaty niemal czuć umiłowanie mieszkańców wschodu do dużych przestrzeni, mdłego oświetlenia i ciepłej kolorystyki, a w gęstym powietrzu arabskiej nocy da się wyłapać subtelny zapach piżma i aloesu. Przypomnijcie sobie jakąś arabską baśń oglądaną w dzieciństwie, a pierwszą rzeczą, jaka stanie Wam przed oczami będzie na pewno bogato ozdobiona komnata, wypełniona młodymi dziewczętami owiniętymi w miękkie i przeźroczyste atłasy oraz jedwabie. Dziewczyna w Prince of Persia będzie praktycznie tylko jedna, ale za to cudownych komnat całe mnóstwo.

Mimo szczerych chęci i ogromnej sympatii, jaką zacząłem pałać do Księcia Persji od pierwszego wejrzenia (do Księcia, jako gry, ma się rozumieć, hehe) nie mogę powiedzieć, aby oprawa graficzna stanowiła przełom w świecie 128-bitowych maszyn. Piękno i najprawdziwsza magia Orientu biją z niemal każdej lokacji zawartej w grze, jednak poprzeczka ustawiona bardzo wysoko przez Devil May Cry wciąż nie została przeskoczona. Może jest tak dlatego, bo nie wszystkie tekstury są tak eleganckie, jakbyśmy sobie tego życzyli. A może ma na to wpływ animacja ganiająca „zaledwie" w 30 klatkach i owe klatki sporadycznie gubiąca. Może zawiniło wykonanie postaci, w które wpompowano troszkę za mało poligonów... Nie, cokolwiek by mówić, nie można złego słowa powiedzieć o postaciach. Owszem, liczba trójkącików przypadająca na poszczególne modele mogła być nieco

■ Efektowi cofania czasu towarzyszą kozackie rozmycia grafiki - to bajerek, którego szczerze mówiąc tak podanego jeszcze nie widzieliśmy.





■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.princeofpersiagame.com** - masa informacji zarówno dla fana gry, jak i chcącego zapoznać się bliżej z pozycją przed zakupem.

■ Niektóre ujęcia kamer w rewelacyjny sposób potrafią ukazać wysokość, na jakiej znajduje się książe. Raczej nie warto skakać stąd na ziemię.

większa, ale taki drobiazg traci jakiekolwiek znaczenie, gdy przyjrzymy się bliżej animacji głównego bohatera i innych postaci występujących w baśni Ubi Softu. Tutaj nie może być już mowy o jakichkolwiek niedociągnięciach. Patrząc na ruchy Księcia trudno nie oprzeć się wrażeniu, że na ekranie prawdziwy człowiek biega po ścianach umiejętnie balansując, huśta się na drążkach lub wspina po skalnych półkach.

Trudno mi oddać słowami jakość animacji, ale mogę się założyć, że w tym wypadku nawet Szeherezada miałaby twardy orzech do zgryzienia. To właśnie w przecudownej animacji nawet tak drobnych gestów jak wyciąganie miecza z pochwy, drapanie po głowie, czy też czerpanie garścią wody ze źródła, widać magię, która swymi cudownymi nićmi oplata całą oprawę Księcia i czyni ją rzeczą jedyną w swoim rodzaju.

Nie myślcie, że zapomniałem o całej masie innych szczegółów, takich jak kurz unoszący się pod stopami biegnącego bohatera, fenomenalne efekty świetlne czy niesamowita fizyka poruszających się na wietrze jedwabnych zasłon, ale opis tego wszystkiego zająłby co najmniej połowę kroniki Neo Plus zwanej.

BAŚŃ O CZASIE...

Grafika, choć jedna z najwspanialszych, nie dokonała rewolucji. Czy znaczy to jednak, że Prince of Persia nie wprowadza żadnych nowych rozwiązań godnych haseł promujących grę jako prawdziwy i jedyny w swoim rodzaju „przełom technologiczny"? Tutaj odpowiedzią mogą być tytułowe Piaski Czasu, które sprawiają, że nie mogę się powstrzymać od nazwania PoP pierwszą grą 4D w historii konsol... *(a Blinx? – gsh)*, a przynajmniej w historii PS2 *(no, lepiej – gsh)*. Zdaję sobie sprawę, że porównanie może się Wam wydać nieco przesadzone, ale tak spodobał się mi się ów koncept, że nie mogłem się powstrzymać od podzielenia się nim. Wszak oprócz trzech dobrze nam znanych wymiarów, istnieje jeszcze wymiar czwarty, za który szereg mędrców na całym globie uważa właśnie czas. Pozwólcie, że pominę milczeniem mniej lub bardziej udane próby wykorzystania tego elementu w wydanych do tej pory tytułach i skupię się tylko na czasie, jako narzędziu w rękach Księcia Persji, czyli osoby potrafiącej wykorzystać potęgę czwartego wymiaru w najlepszy z możliwych sposobów. Bohater mojej opowieści nie od razu posiadł moc panowania nad czasem. Śmiem twierdzić, że tak naprawdę w trakcie swej długiej przygody opanował on jedynie niewielką część mocy, jaką dysponowały mityczne Piaski Czasu. Liczy się jednak to, że nawet tej malutkiej cząstki zdołał użyć w walce w słusznej sprawie, a tym samym sprawił mnóstwo radości wszystkim graczom pragnącym bliżej zapoznać się z jednym z najznamienitszych bohaterów Persji.

Zacznijmy może od tego, że dzięki Piaskom Czasu Księciu udało się pokonać nawet śmierć. Podczas gdy bohaterowie innych gier przygodowych prędzej czy później giną, a władcy padów w złości przeklinają programistów i ciskają kontrolerami o ściany, wszyscy, którzy zdecydowali się uczestniczyć w opowieści o Księciu, mogą w dowolnym momencie cofnąć fragment gry, unikając w ten sposób tragicznego losu i wnosząc pewne poprawki do przedsięwziętych kroków. Na przykład, jeśli źle wymierzyłeś skok i Książę zamiast wylądować na krawędzi chodnika skończył swój lot na wystających z rozpadlinach kolcach, wystarczy wcisnąć i przytrzymać L1, a czas cofnie się do momentu przed feralnym skokiem.

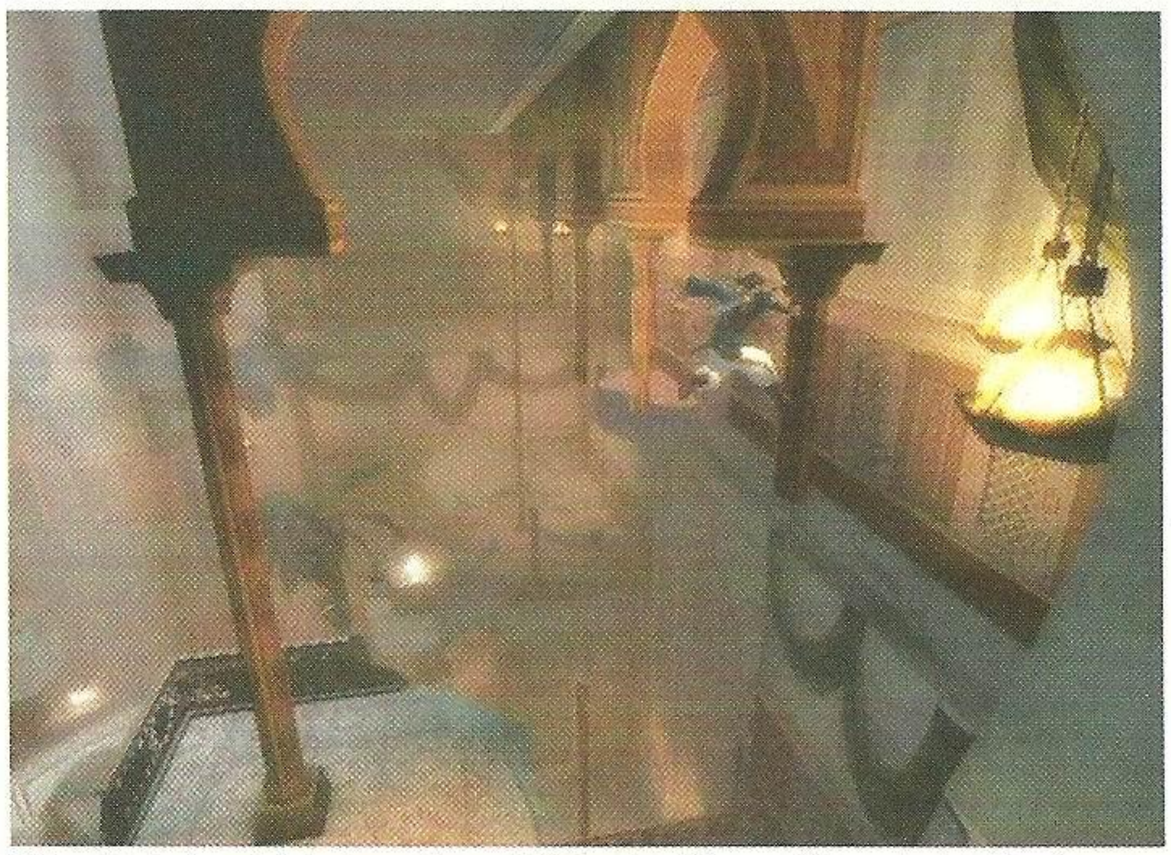
W ten sposób można sobie radzić też z innymi trudnościami, włączając w to walkę z wrogami. Nieopatrznie wszedłeś pomiędzy trzech przeciwników i po chwili trzy włócznie przeszyły ciało młodego bohatera? Nie ma sprawy. Cofnij czas i może zamiast walczyć otwarcie z przeważającym wrogiem postaraj się zajść się go od tyłu, albo wykorzystaj kolejną, bardzo przydatną właściwość sztyletu. Cofanie czasu po nieudanych popisach ekwilibrystycznych to oczywiście nie wszystko, na co pozwoli nam tak potężny artefakt jak Sztylet Czasu. O ile to, co przed chwilą opisałem, to w rzeczywistości jedynie nowoczesna i podana w bardzo efektownej oprawie forma najzwyklejszego „restartu", to podczas potyczek z wrogami

Cofnijmy czas

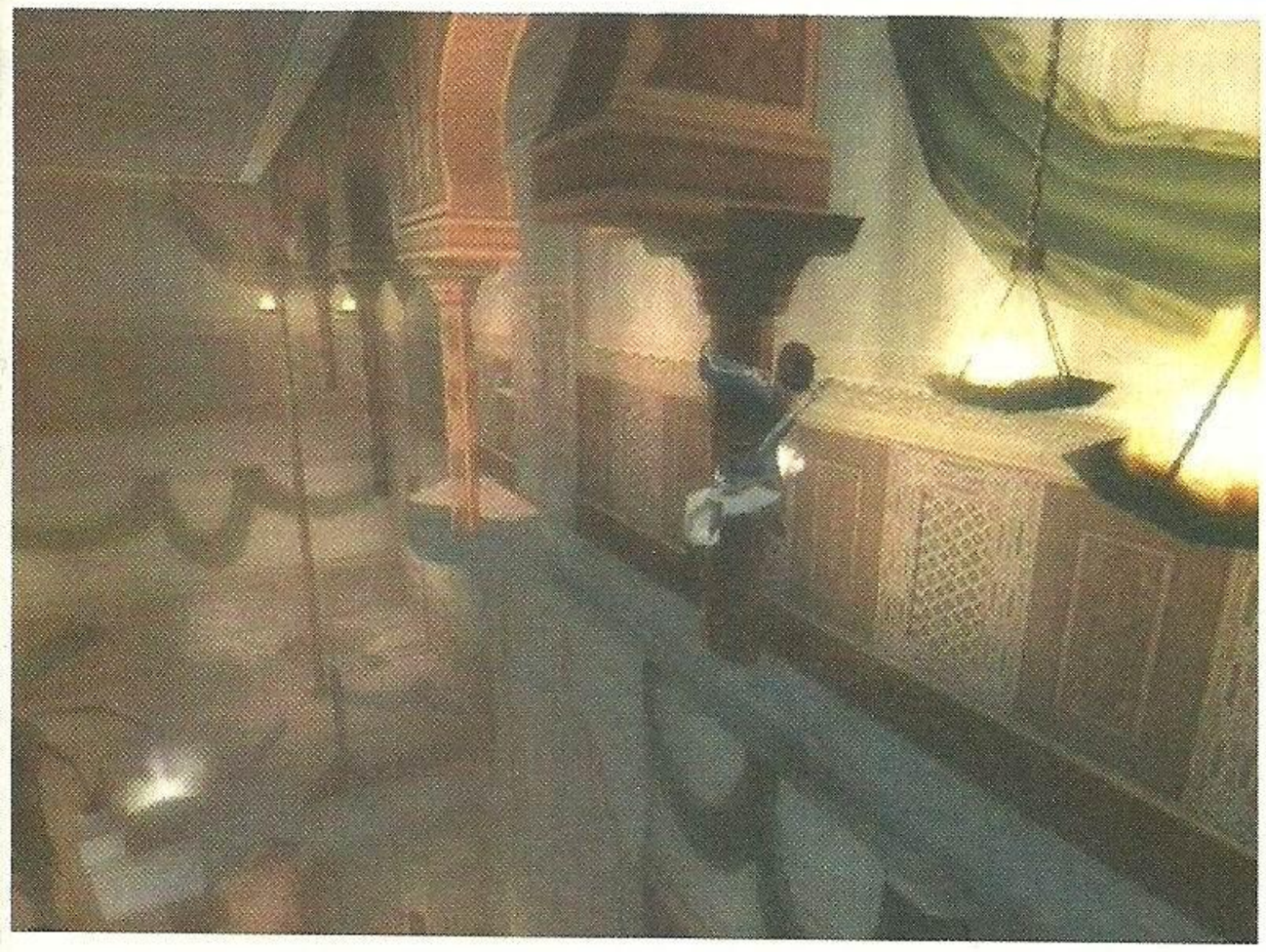
Prince of Persia
Wydana w 1989 roku gra wstrząsnęła światem. Historia opowiadała o młodym Księciu, który w przeciągu godziny musiał uwolnić ukochaną księżniczkę więzioną w lochach przez złego wezyra Jaffara. Pierwszy Prince jest dostępny jako bonus na PS2 i GameCube po ukończeniu gry.

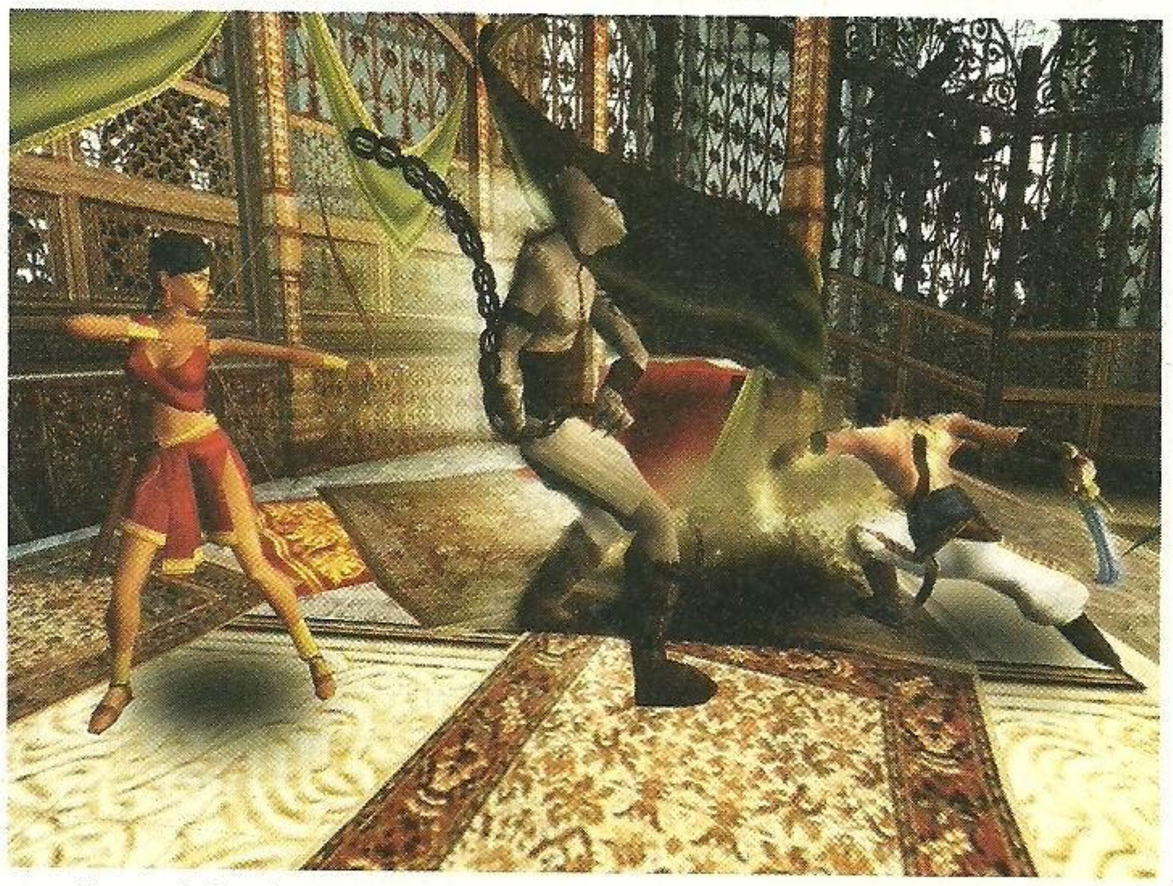
Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame
Rok 1993 przyniósł kontynuację baśniowych przygód Księcia Persji. Po szczęśliwym zakończeniu jedynki zakochana para przygotowuje się do wesela, jednak w ostatniej chwili ktoś porywa naszego bohatera, aby nie dopuścić do ceremonii. Oczywiście w całej aferze maczał palce obrzydły wezyr Jaffar pragnący zemsty. PoP2 dostępny jest jako bonus na Xboksie.

Prince of Persia 3D
Ta gra miała być kompilacją dwóch pierwszych tytułów przeniesionych po prostu w trzeci wymiar. Datę premiery ustalono na rok 1996, ale przeszkody natury technicznej i finansowej uniemożliwiły realizację projektu, który po wielu perturbacjach został w końcu wydany w roku 1999. Jak się można było spodziewać, upływ czasu i kłopoty związane z produkcją niezbyt dobrze wpłynęły na prezencję finalnego produktu. Choć całkiem przyjemna i ciekawa gra, PoP 3D nie zdołał wywołać takiej rewolucji, jak jego poprzednicy. W zasadzie żaden element tego tytułu nie był w stanie wskrzesić dawnej chwały serii Mechnera.



■ Gra składa się z dwóch elementów - walki i eksploracji terenu. Oba są doskonale wykonane, a bieganie po ścianach i superskoki nie mają sobie równych.





władza nad czasem nabiera jeszcze większej wartości.

Wróćmy więc do wspomnianych przed momentem trzech wrogów. Otóż po nieuniknionej śmierci szybko cofnęliśmy czas podziwiając jednocześnie niezwykle atrakcyjny efekt rozmycia i znowu stoimy naprzeciwko powoli osaczających nas adwersarzy. Cóż zrobić? W takich sytuacjach Książę wbijając swój cenny sztylet w ciało ofiary może zwolnić czas płynący dla niej, podczas gdy sam zachowa normalną sprawność. W praktyce wygląda to mniej więcej tak, że gdy trafiony sztyletem wróg w zwolnionym tempie upada na ziemię, a kolejny potraktowany w podobny sposób stoi niczym słup soli, my rozprawiamy się szybko z trzecim i zanim nasza ofiara rozsypie się w magiczny piasek tniemy lecącego wciąż w powietrzu pierwszego wroga. A nasz „słup soli" staje się jedynie formalnością.

Magiczny sztylet umożliwia też klasyczne slo-mo znane z innych tytułów wykorzystujących ten efekt oraz przyspieszenie czasu, pozwalające na błyskawiczne rozprawianie się z wrogami. Najmniej efektowną, ale chyba jednak najważniejszą zdolnością oferowaną przez Piaski Czasu jest tak zwana „Wizja". To dzięki niej Książe wie, co należy zrobić w następnej komnacie, aby przejść dalej. Czasami wizje są zbędne, gdyż rozwiązanie problemu narzuca się samo, ale gdy jakiś ważny występ skalny lub skrzynia są sprytnie ukryte przed wzrokiem bohatera, ta moc Piasków może się okazać przydatna.

Jak widzicie Książę może odnieść wiele korzyści posługując się mocą sztyletu, ale oczywiście nic nie ma za darmo. Aby korzystać z dobrodziejstw Piasków Czasu, musimy nim wypełnić odpowiednie sloty. Dokonujemy tego czerpiąc moc z pokonanych wrogów lub znajdując piasek w niektórych komnatach pałacu. W sumie nie ma z tym zbyt wielu problemów, ale zdarzają się też momenty, gdy jeden pełny slot nie wystarcza na przejście niezwykle trudnej sekwencji pułapek, po której od razu następuje walka z kilkoma przeciwnikami. Tak czy inaczej, jedno jest pewne. Prince of Persia wpisze się do historii gier video jako pierwsza gra korzystająca z możliwości kontroli czasu w tak wielkim stopniu. Tylko patrzeć, jak w zapowiedziach innych gier zaczną się pojawiać nieśmiałe wzmianki o podobnych czarach.

BAŚŃ O ODWADZE

Koniec mej baśni zostawiłem na krótki opis tego, co naszego Księcia czeka na drodze przygody i walki o przywrócenie pokoju w królestwie. Z moich opowieści wiecie już o pięknym zamku i o cudownej księżniczce, ale czy znacie prawdziwe oblicze zarówno opisanej budowli jak i przedstawionej córy złego Maharadży? Pałac wygląda pięknie, lecz to tylko pozory i biada każdemu, kto raczy o tym zapomnieć. Bajeczne wnętrza kryją bowiem setki pułapek i każde, najmniejsze nawet potknięcie może kosztować bohatera życie.

Patrząc na pułapki nie sposób wrócić pamięcią do dawnych czasów i przypomnieć sobie, jak wyglądał protoplasta legendy Księcia Persji. Nadal znajdziemy tu wysuwające się z ziemi kolce, przyciski otwierające bramy, głębokie rozpadliny, ale obok tych klasycznych już świństw natkniemy się także na nowe, jak chociażby ruchome ostrza i pale

naszpikowane kolcami. Aby pokonać wszystkie z nich, Książę musi się wykazać nie lada zwinnością i zwykłe skoki już tutaj nie wystarczą. Gdzie Książę nie doskoczy, tam może z niezwykła gracją i lekkością przebiec po ścianie lub dostać się skacząc z drążka na drążek. W jeszcze inne miejsce dostanie się wspinając po wysokiej palmie, lub niewielkich półkach skalnych. Możliwości manewrów jest naprawdę mnóstwo, a już po dwóch godzinach treningu każdy gracz o przeciętnie rozwiniętych zdolnościach manualnych będzie mógł łączyć wszystkie te ruchy w prawdziwy gimnastyczny balet. Za to słowa podziękowania należą się przede wszystkim ludziom odpowiedzialnym za obłożenie pada odpowiednimi komendami, gdyż ten element został opracowany niemal perfekcyjne.

To samo tyczy się pracy kamery, która tutaj popełnia chyba minimum błędów możliwych w przygodowej grze 3D… przepraszam, 4D. Nawet w trakcie walki sprawdza się w miarę porządnie i bynajmniej nie utrudnia pojedynków z piaskowymi demonami. Swoją drogą walka stanowi równie ważny aspekt PoP, co eksploracja oraz pokonywanie kolejnych pułapek i została opracowana na niemal tak samo wysokim poziomie. Książę niemiłosiernie sieka swe ofiary mieczem, pomagając sobie często magicznym sztyletem. Oprócz prostych kombosów Książę może wykonywać ciosy kończące, odbijać się od ścian, skakać nad przeciwnikami rażąc ich z powietrza, a nawet parować i przechodzić do błyskawicznego kontrataku.

Multum dostępnych zagrań usatysfakcjonuje każdego z Was i sprawi, że przy tej historii na pewno nie zaśniecie z nudów. Ach, no i jest też wspomniana księżniczka, która przyda się Księciu nie tylko przy rozwiązywaniu niektórych zagadek, ale także wspomoże go w pojedynkach szyjąc do wrogów ze swojego łuku.

BAŚŃ O KOŃCU I POCZĄTKU

I tak zbliżamy się do końca tej opowieści. Opowieści o bajecznej przygodzie, pięknych krainach i magicznych mocach. Opowieści, która ma jedynie dwie wady. Po pierwsze jest odrobinę za krótka, a jej przejście za pierwszym razem zajmuje około dwunastu godzin. Gdybym tylko w rzeczywistości mógł cofnąć czas… Drugą wadą, której nie naprawi nawet władza nad czasem, jest muzyka, a raczej jej brak. Ambientowe dźwięki wypełniające korytarze i tarasy pałacu są najwyższej jakości i z przecudowną grafiką tworzą niesamowitą wręcz atmosferę. To samo tyczy się przepięknej, arabskiej muzyki, która pojawia się jednak tylko w kluczowych dla fabuły momentach i podczas walki. Ach, gdybyśmy mogli przemierzać wszystkie te wypełnione przepychem komnaty przy akompaniamencie orientalnych instrumentów i zawodzących głosów arabskich piękności… W tym momencie moja baśń się urywa, ale nie myślcie, że to już koniec opowieści o starożytnej Persji. Przedstawiłem jedynie kilka faktów dotyczących Księcia Persji, które nie tak dawno usłyszałem z jego własnych ust. Mam nadzieję, że wielu z Was zechce poznać dalszy bieg tej historii i koniec mojej skromnej opowieści będzie dla Was jedynie początkiem prawdziwej przygody…

Qoora

PS2, Xbox, GCN — *Trzeba to kupić. Cudowna gra.*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft Montreal
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, MemCard 8Mb, Dolby Pro Logic II*

9.4

- **Dobre:** Uuuu... Wszystko, prawie. A w szczególności tryby Franchise i 24/7.
- **Złe:** Brak Trybańskiego, nie do końca aktualne składy i skąpa liczba zagrywek w ataku.
- **Brzydkie:** Nic wartego wzmianki.

ESPN NBA Basketball

Żeby nie było żadnych wątpliwości – ESPN NBA Basketball to bezpośredni następca NBA 2K3 od Segi. Zmianie uległa tylko nazwa oraz, jako że ESPN to stacja telewizyjna transmitująca mecze, część oprawy. Rdzeń pozostał ten sam. Co oznacza, że gra jest świetna.

■ Nowy system zwodów podoba nam się bardziej niż Freestyle Control w NBA Live 2004.

Od pierwszego spotkania z serią Segi, jeszcze na Dreamcaście, jestem pod wrażeniem tego, co pod względem realistycznego przedstawienia koszykówki udało się osiągnąć programistom z Visual Concepts. Wyraźnie widać, że autorzy tej serii stosują podobną taktykę jak Konami Tokyo przy serii Pro Evolution Soccer – znaleźli dobrą formułę i cały czas ją ulepszają. Na przeciwległym biegunie znajduje się EA Sport z corocznymi zmianami i szukaniem po omacku czegoś, co by „chwyciło". Co zazwyczaj wynika z tych poszukiwań wszyscy wiemy. Ale zostawmy już EA w spokoju i zajmijmy się najlepszą w tym sezonie koszykówką na konsolach.

W samej rozgrywce wiele się oczywiście nie zmieniło – koszykówka nadal jest koszykówką. A ESPN NBA Basketball jest tego najlepszym przykładem. Jeżeli szukacie gry, która zaoferuje Wam wszystko w tym temacie, to dobrze trafiliście. Począwszy od trybu Franchise, w którym zarządzamy całym klubem zatrudniając i zwalniając trenerów, wybierając zawodników w drafcie, kupując nowych graczy i oczywiście grając... Przez tryb 24/7, który pozwala graczowi stworzyć własnego koszykarza i rozwijać jego możliwości (więcej w ramce)... Na zwykłych meczach pokazowych skończywszy. Oprócz tego można zagrać w streetball – od 1 na 1, do pięciu na pięciu na całym boisku. Tam można się trochę wyżyć i odpocząć od obwarowanych wieloma zasadami meczy NBA.

Z ciekawostek urozmaicających trochę zabawę warto wymienić możliwość pomieszania wyjściowych piątek przed rozpoczęciem meczu – starterzy naszej drużyny są losowo podmieniani z graczami innych drużyn. Następną taką opcją jest Fantasy Draft – gracze na zmianę dobierają sobie do składu ulubionych zawodników z całej ligi. Dlaczego na zmianę? Żeby jeden z nich nie wybrał sobie samych najlepszych oczywiście. Trzeba przyznać, że to całkiem miłe dodatki.

Jedyną naprawdę liczącą się zmianą w sterowaniu jest dodanie tzw. IsoMotion. IsoMotion to coś podobnego trochę do Freestyle Control w NBA Live. Można wykonywać różne zwody, crossovery, minięcia itp. Ale najlepsze jest to, że gracz broniący może kontrować te ruchy. W ten sposób można nawet złapać przeciwnika na faul ofensywny, z drugiej jednak strony równie dobrze obrońca może zostać „wkręcony" i nie nadążyć za akcją – trochę to przypomina grę w nożyce, papier, kamień. IsoMotion nie jest specjalnie łatwe w użyciu i tak naprawdę na początku zabawy ciężko korzystać z możliwości, które ze sobą niesie. Dopiero doświadczony gracz będzie w stanie docenić tę innowację w sterowaniu. Aha, i tak jak w rzeczywistości – zwody lepiej wychodzą zawodnikom mniejszym i sprawniejszym.

Wielkie drewaniaki pokroju Grega Ostertaga z Utah Jazz w ogóle się do tego nie nadają. Zmianie uległ też sposób wykonywania rzutów wolnych – w tej części nie dość, że trzeba precyzyjnie wychylić obie gałki analogowe (spusty w przypadku Xboxa) to na dokładkę należy zatrzymać kropkę dokładnie na środku „celownika". I muszę przyznać, że nie jest to łatwe, szczególnie na wyższych poziomach trudności, gdzie dodatkowym czynnikiem utrudniającym rzucanie wolnych jest czas. Jeżeli jednak nie spodoba się nam ten sposób wykonywania rzutów osobistych, zawsze możemy je wyłączyć i rzucać normalnie – to znaczy opierając się na statystykach zawodników. Podobnie jest niemal każdym aspektem zabawy. Za pomocą suwaków można w opcjach zmienić niemal wszystko – częstotliwość wsadów, skuteczność bloków i przechwytów, to, jak często przy rzucie odgwizdywany jest faul i tak dalej. Ja na przykład zmniejszyłem skuteczność bloków, bo było ich stanowczo za dużo – aha, oczywiście zmiany takie mogą dotyczyć również koszykarzy sterowanych przez konsolę. Wszystko to, co wymieniłem, a także wiele innych smaczków, które wychodzą podczas gry i zagłębiania się w opcje konfiguracyjne sprawia, że jest to najbardziej realistyczna koszykówka na konsolach. Nie ma też w zasadzie żadnych większych zgrzytów – oprócz jednego, za mało jest zagrywek ofensywnych – zaledwie cztery, co koszykarskim wyjadaczom może się nie spodobać. Dziwi to o tyle, że w poprzednich częściach takich zagrywek było zazwyczaj całkiem sporo.

Małym szczególikiem w porównaniu do tego jest fakt, że nie wszystkie transfery zostały uwzględnione - składy są aktualne na początek września. Ale myślę, że łatwo będzie to naprawić ściągając z sieci uaktualnienia. ESPN NBA 2004 oferuje także rozgrywkę w Internecie zarówno posiadaczom Xboxa jak i PS2, ale nie jestem jeszcze do końca pewny, jak to będzie w Europie – zapewne jak to ostatnio bywa, granie w sieci zostanie z

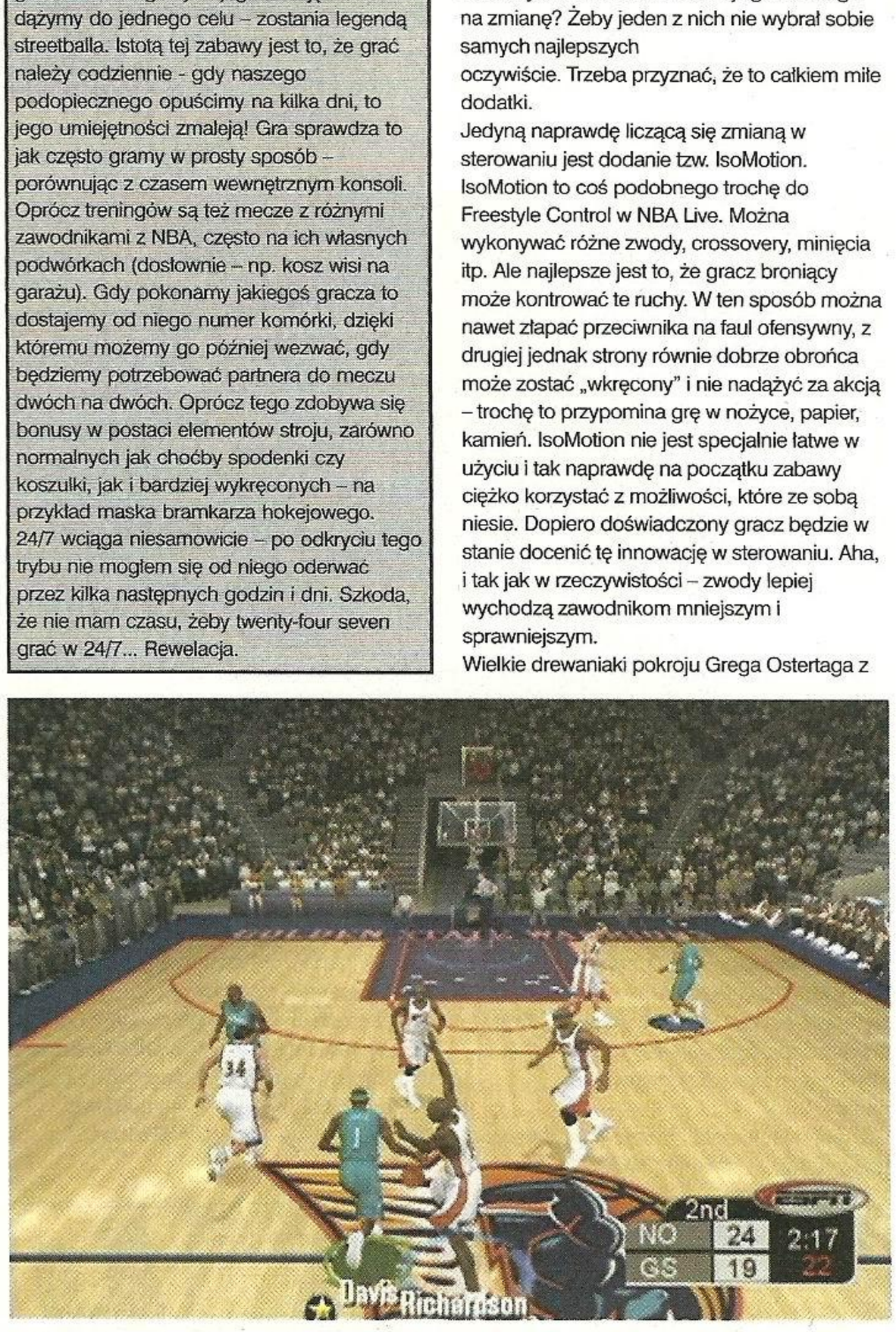
naszych wersji gier wywalone. A szkoda. Graficznie ESPN NBA Basketball to majstersztyk – nie znajdziecie ładniejszej koszykówki. Szczególnie duże wrażenie robią świetne modele zawodników. Odwzorowują rzeczywistość w najdrobniejszych szczegółach – budowa ciała, facjata, tatuaże, po prostu cudo. Szczególnie dobrze widać to na Xboksie, gdzie tekstury są ostrzejsze niż na PS2. Pozostałe elementy również nie zawodzą. Czy to będą ogromne hale zespołów NBA, treningowe obiekty dostępne w trybie 24/7, czy też boiska do streetballu. Do animacji zawodników też nie sposób się przyczepić – każdy ruch, zwód, faul wykonywany jest płynnie i z gracją. Swoje robi też oprawa spotkań i menusy – wszystko utrzymane w stylu znanym z telewizyjnych relacji, które można obejrzeć w stacji ESPN. I szkoda tylko, że dźwięk nie do końca się udał. A raczej udał się świetne z wyjątkiem komentatorów, którzy strasznie szybko zaczynają się powtarzać. Na szczęście gra oferuje kilka rozwiązań tej nieszczęśliwej sytuacji – np. włączenie dźwięku z boiska. Nie słychać wtedy komentatorów, a tylko pisk butów na parkiecie, pokrzykiwania graczy i trenerów, gwizdki sędziów i szalejących kibiców. Tak, to dużo lepsze rozwiązanie – można bez reszty zagłębić się w atmosferę meczu. A że dźwięk podawany jest w Dolby Digital na Xboksie lub w Dolby Pro Logic II na PlayStation 2, to naprawdę jest czego posłuchać.

NBA zdaje się odzyskiwać dawną popularność – wyrosło nowe pokolenie gwiazd, kibice powoli zapominają o tym, co działo się, gdy u szczytu sławy był Michael Jordan, a dla nas najfajniejsze jest to, że w końcu mamy Polaków w najlepszej lidze świata. Choć... w ESPN NBA Basketball miejsce znalazł tylko jeden z nich – Maciek Lampe z New York Knicks. Najwyraźniej zapomnieli o Czarku Trybańskim z Phoenix Suns... Trudna, praktycznie nie do zdarcia i satysfakcjonująca – czego chcieć więcej?

Marcellus

24/7

24/7 można przetłumaczyć jako non-stop, a oznacza po prostu dwadzieścia cztery godziny na dobę przez siedem dni w tygodniu. I tak właśnie jest – w tym trybie tworzymy własnego koszykarza, rozwijamy w gierkach treningowych jego umiejętności i dążymy do jednego celu – zostania legendą streetballa. Istotą tej zabawy jest to, że grać należy codziennie - gdy naszego podopiecznego opuścimy na kilka dni, to jego umiejętności zmaleją! Gra sprawdza to jak często gramy w prosty sposób – porównując z czasem wewnętrznym konsoli. Oprócz treningów są też mecze z różnymi zawodnikami z NBA, często na ich własnych podwórkach (dosłownie – np. kosz wisi na garażu). Gdy pokonamy jakiegoś gracza to dostajemy od niego numer komórki, dzięki któremu możemy go później wezwać, gdy będziemy potrzebować partnera do meczu dwóch na dwóch. Oprócz tego zdobywa się bonusy w postaci elementów stroju, zarówno normalnych jak choćby spodenki czy koszulki, jak i bardziej wykręconych – na przykład maska bramkarza hokejowego. 24/7 wciąga niesamowicie – po odkryciu tego trybu nie mogłem się od niego oderwać przez kilka następnych godzin i dni. Szkoda, że nie mam czasu, żeby twenty-four seven grać w 24/7... Rewelacja.



■ Nie ma lepszej serii koszykówek, niż gry Segi. Rządzą od czasów Dreamcasta,

PS2 i Xbox — *Pro Evo Soccer koszykówki.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Visual Concepts
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, MemCard 8Mb, Network Adaptor, Xbox Live!*

9.1

Club Football

Swego czasu napisano zupełnie składny traktat o tym, że aby teoria naukowa się przyjęła musi być ładna.

Dlaczego? Bo ładne koncepcje chwytają szybciej, niż brzydkie. Ot co. Odkąd wiadomo, że seria Club Football będzie się składać z piętnastu tytułów, wszystkim zaczął ten pomysł brzydko pachnieć. Codemasters wcisnęła kluby z Wielkiej Brytanii i Europy w serię gier, gdzie poszczególne tytuły różnią się głównym bohaterem.

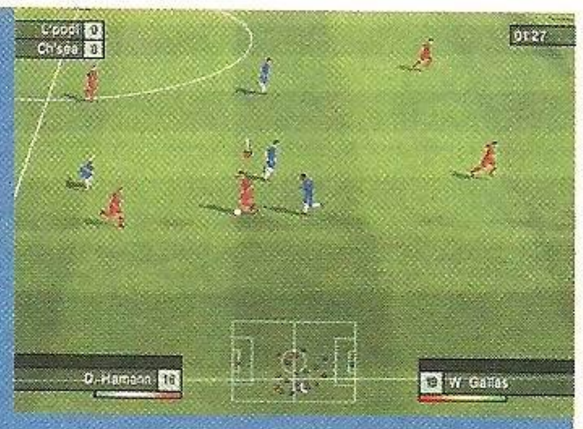
Jest to jedyna tegoroczna alternatywa dla Fify na konsoli Xbox, więc z tym większym napięciem zabraliśmy się do testów.

Niestety – tam, gdzie zabraliśmy się do testów, tam i skończyliśmy. Okazało się, że jakim by Fifa tytułem nie była, Club Football nie jest dla niej konkurencją.

Pierwszym poważnym zarzutem w stronę tytułu jest fakt, że graficznie prezentuje się dość ubogo. Kopiowanie stadionów, czy wyglądu piłkarzy jest naprawdę fajnym pomysłem, ale nie warte było to wszystko zachodu tylko po to, by uzyskać efekt taki, jaki w podobnych grach uzyskiwano już trzy lata temu. Wszystko wygląda po prostu licho.

Po drugie, prowadzenie piłkarzy. Fakt, że system sterowania jest identyczny jak w PESie, więc przesiadający się (haha – kto to zrobi?) będą mieli łatwiej, ale z drugiej strony opóźnienia w reakcjach zawodników na wydawane im z joypada komendy są tak wyczuwalne, że momentami zastanawiałem się czy ja naprawdę kontroluję te ludziki na boisku! A jeśli nie ja, to kto? Drybling z piłką, każę kopać... Nic! Każę zawracać... Pobiegł mi gdzieś. Wraca po chwili, ale teraz to sobie może wracać, skoro akcja przeniosła się na przeciwległą część pola. Co za dziadostwo! Na bramce stoi jeszcze do tego niewidomy bramkarz, który co prawda czasem broni, czasem daje się robić jak dziecko, ale za to perfekcyjnie podaje piłkarzom drużyny przeciwnej. Albo wali swoich po plecach z całej siły. Gdzie ja jestem?

Różnice między piłkarzami są znikome. Między klubami także. Mówiąc delikatnie, po godzinie uporczywej gry myślałem, że po prostu się mylę w ocenie i szukałem jakiejś iskry zabawy. Byłem kłębkiem nerwów. Wyobraźcie sobie. Nie jestem osobą, która się przy grach denerwuje, ale Club Football zdenerwowałby nawet byłego premiera Mazowieckiego. Nie dość, że gra jest brzydka, to jeszcze potwornie niegrywalna. Kilka meczy, podczas których próbowałem podać „w terminie", trafić do bramki przeciwnika, a na koniec po prostu



mój bramkarz wpuścił piłkę, która leciała do bramki dobrych kilka sekund. Strach się bać! Zapomniałbym o opcji, w której możesz stworzyć własnego herosa i poprowadzić drużynę ku zwycięstwu... Opcja może i fajna, ale pytanie brzmi: po co ona komu w takiej grze?

Absolutnie z daleka od tego tytułu. Chyba, że chcecie straszyć dzieci, albo boicie się, że zaczyna im się podobać piłka kopana. Dajcie im szybko tę grę i idźcie do apteki po środki uspokajające. Nowe hobby Waszego dziecka zostanie pogrzebane w tempie ekspresowym. To się tyczy wszystkich edycji Club Football: Real Madrid, Borussia Dortmund, AC Milan i tak dalej, i tym podobne.

Grabarz

Xbox — *Jak odwrócić tabelę, Club Football na czele!*

- *Wydawca:* Codemasters
- *Producent:* Codemasters
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: -

3.9

FIFA 2004

FIFA 2004 to gra ewenement dla Xboxa. Miłośników piłki nożnej zapraszamy do obszernej recenzji w poprzednim numerze N+, w której Marcellus wypunktował wszystkie wady tej produkcji. Tym razem zajmiemy tylko nieco miejsca ze względu na obecność tej gry na Xboksie i szczerą chęć podkreślenia tego faktu. Zwłaszcza, że konsolowe gry piłkarskie biją w Polsce i ogólnie w całej Europie rekordy popularności. To ważne o tyle, że FIFA jest aktualnie najlepszą piłką na „cegłę Gatesa" i pewnie czas jakiś pozostanie bez konkurencji, bo o konwersji PES3 na razie nic nie słychać. Na Xboksie podobnie jak na PS2 grywalność pozostaje najgorszym elementem gry. Choć grafika i dźwięk nie zawodzą, wiadomo, że ciągłe zmiany nie sprzyjają przywiązaniu graczy do tego tytułu. Znamienne, że magazyny multiplatformowe oceniają ten tytuł na Xboxa znacznie gorzej, niż magazyny, które zajmują się samym Xboxem. Cóż – brak konkurencji robi swoje. Na dzień dzisiejszy powiadam: masz tylko Xboxa i kochasz piłkę, kupuj FIFĘ 2004. Stare przysłowie mówi: w krainie ślepców jednooki jest królem i tak to właśnie tu wygląda. Tak czy owak Fifa się doczekała – gdzieś wreszcie jest najlepszą piłką. A tak w ogóle, to jest po prostu średnia. **[Grabarz]**

Xbox

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Electronic Arts
- *Liczba graczy:* 1-4

6.8

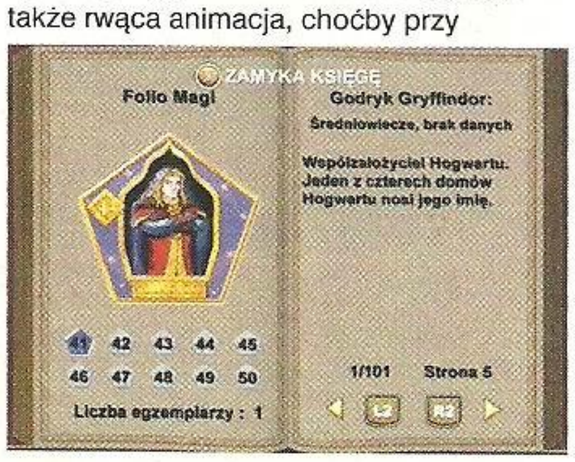
Harry Potter i Kamień Filozoficzny

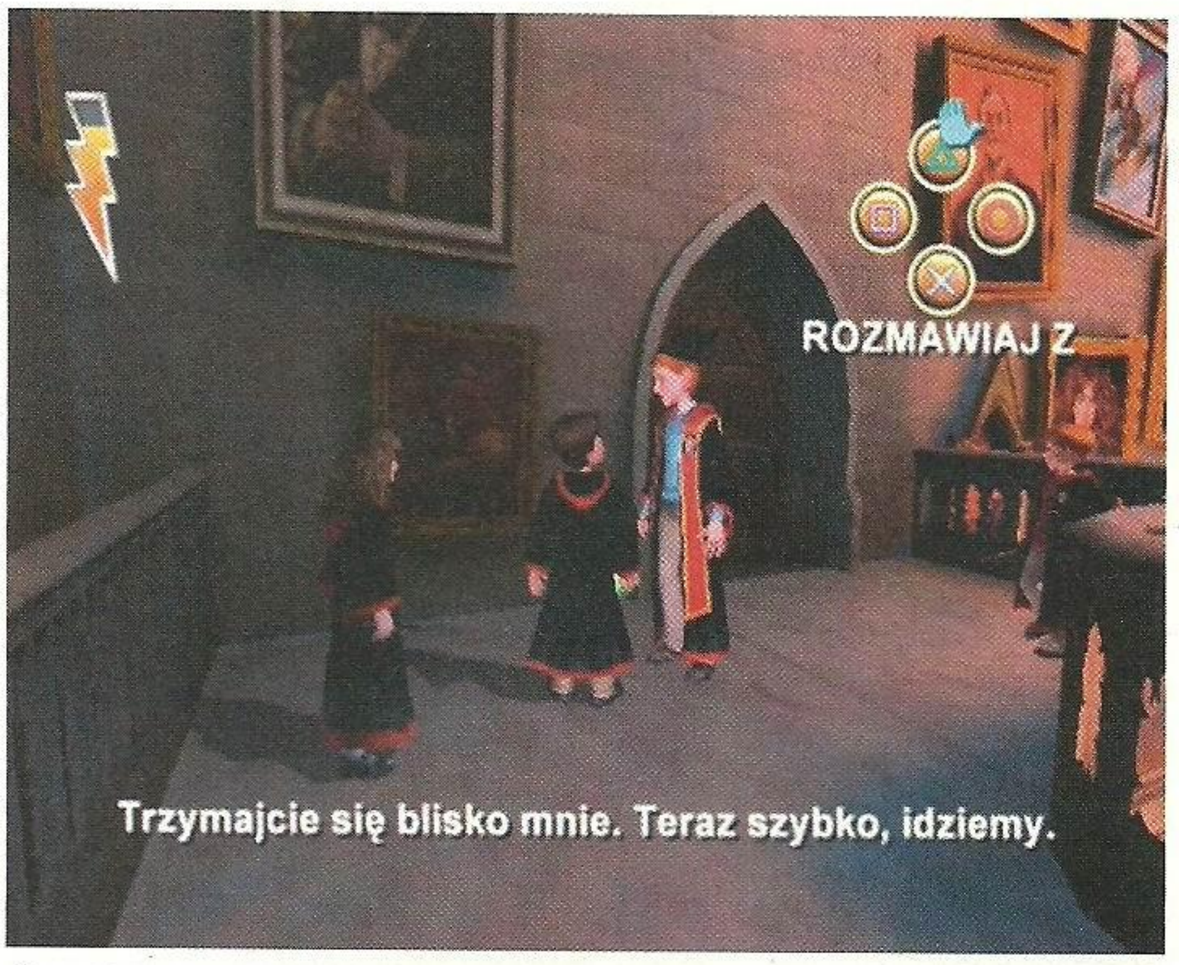
Kolejną zlokalizowaną grą na PlayStation 2 jest wydany przez EA remake pierwszej części przygód młodego czarodzieja.

Remake to dobre słowo, bo to po prostu nowa gra, mająca najwięcej wspólnego z zeszłoroczną Komnatą Tajemnic, bo dzieli silnik i system zabawy. Tłumaczenie na polski jest w porządku, to znaczy spolszczono wszystkie napisy znajdujące się w grze. Również w dialogach pojawiają się literki z naszymi ogonkami.

Gra jest dość klasyczną konsolową przygodówką z łażeniem, rozmawianiem i wypełnianiem zleconych zadań. Z uwagi na tematykę i niezbyt wygórowany poziom trudności przeznaczona jest zdecydowanie dla młodszych miłośników konsolowej rozrywki, dodatkowo fanów Pottera. Oczywiście podąża linią scenariusza pierwszej książki, będzie więc pojedynek z wielkim trollem i inne, liczne atrakcje, jakie spotkały młodego czarodzieja podczas pierwszego roku nauki w Hogwarcie. Harry przez cały czas uczy się nowych czarów i wykorzystuje je do zwiedzania kolejnych komnat szkoły, zdobywa także różne karty z postaciami wielkich czarodziejów i informacje do bestiariusza. Poznaje nowych przyjaciół i wrogów, uczęszcza na zajęcia i tak dalej. Mechanizmy gry są sprawnie i na bieżąco tłumaczone, platformowe elementy nie sprawiają większych kłopotów. Gra się przyjemnie, dość standardowo, ale niecierpliwi gracze wkurzą się na brak możliwości przerwania scenek i przejścia do dalszej rozgrywki.

Oprawa graficzna jest średnia. Widzieliśmy już atrakcyjniejsze gry na PS2; nawet zeszłoroczna Komnata Tajemnic wydaje mi się ładniejsza. Niektóre pomieszczenia wyglądają bardzo dobrze; a inne już nieco gorzej. Ładnie jest tam, gdzie coś się rusza, albo znajdują się jakieś źródła światła. Dość przeciętnie na tym tle wypadają postacie; szczególnie podczas rozmów twarzą w twarz, gdy kamera robi zbliżenie. Ale gdy Harry biega sobie po Hogwarcie, przemykający tu i ówdzie uczniowie są spoko. Niestety inscenizowanych scenek rozmów jest sporo i psują nieco wizerunek. Psuje go także rwąca animacja, choćby przy





obracaniu kamery. Cóż, technicznie nie jest to doskonała gra. Plusem są natomiast głosy podkładane przez aktorów – ich wymowa jest nienaganna, a w połączeniu z polskimi napisami wyskakującymi na dole ekranu tworzą niezłą edukacyjną mieszankę.

Gra jest dość prosta i momentami prowadzi po sznurku, co dla młodszych graczy wcale nie musi być złe. Harry Potter idealnie nadaje się na prezent Gwiazdkowy dla młodszego rodzeństwa, bądź po prostu dziecka zafascynowanego światem Pottera. Gorzej, jeśli młodzian łyka GTA i Devil May Cry – wtedy dość wolna i spokojna narracja niekoniecznie może mu się spodobać. Ale – jak zwykle, decyzja należy do Was.

Gulash

PlayStation 2 — *Ciekawa przygoda dla młodszych fanów Harry'ego.*

- *Wydawca:* Electonic Arts
- *Producent:* Warthog
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

6.9

- **Dobre:** Świetne audycje radiowe i naprawdę doskonała muzyka. Ciekawe i różnorodne misje.
- **Złe:** Troszkę zbyt małe zróżnicowanie pojazdów. Mogłyby się nieco bardziej różnić w prowadzeniu.
- **Brzydkie:** Cała gra nie jest jakaś specjalnie piękna.

Klimat Mad Maxa zachowany - fachowo opancerzone maszyny.

Roadkill

Wszyscy, którzy uważali na biologii w szkole wiedzą, że wirus, ogólnie rzecz biorąc jest martwy. Stąd też nie ma go jak zabić lekarstwami. Leczenie chorób wirusowych to ogólnie wspomaganie organizmu, żeby sam z nimi walczył.

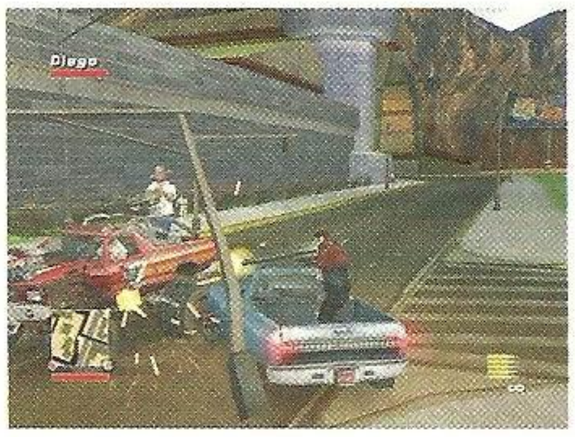
Każdy, kto przechodził grypę wie, że je się wtedy głównie witaminy i leży w łóżku. Trzeba po prostu dać organizmowi szansę walki. Z drugiej strony, dzięki tej trudności w zwalczaniu, właśnie wirusy są dla twórców gier elektronicznych prawdziwą kopalnią idei. Jeśli na przykład coś ma pokręcić znaczną część ludzkości, to wirus jest tu najlepszym rozwiązaniem. Nie inaczej jest w RoadKill. Ekspansja pewnego stworzonego sztucznie wirusa stała się początkiem końca Ameryki, jaką znamy. Niegdyś kraj płynący Colą, dziś zgnilizna i bezprawie. Ruiny miast, momentami nieco MadMaxowe scenerie, walające się na ulicach szkielety, itp. Wiadomo, że w obliczu prawdy ostatecznej ludzie rzucają się na witryny sklepowe, by choć raz móc dotknąć tego, na co przez całe życie mogli tylko patrzeć śliniąc się obficie.

RoadKill rzuca Cię właśnie w takie klimaty. Podróżując samochodem częstokroć mijasz porozbijane sklepy, strzelających do siebie przechodniów, zwłoki ciągnięte na zderzakach, sugestywne plamy krwi, pościgi samochodów nafaszerowanych karabinami. Tak to z grubsza wygląda. Sam niejednokrotnie także kogoś potrącisz, przejedziesz, czy powleczesz w wesołych podrygach przez parę skrzyżowań. Zgodnie zresztą ze starym przysłowiem, że spaceru ciemną doliną nie boi się tylko największy skurczybyk w całej dolinie.

I oto od pejzażu nakreślonego dla nas przez firmę Midway, pokazującego świat chylący się ku upadkowi, dojść czas do drugiej prawdy o grze RoadKill: Ty, jako bohater gry jesteś pełnoprawną częścią całego tego bałaganu. Najkrócej mówiąc gra ma wiele wspólnego z Twisted Metal Black (gdzie jeździło się uzbrojonymi samochodami) i serią GTA (gdzie trzeba się przemieszczać po miastach i wykonywać zadania). Nie inaczej jest w RoadKill.

Dostajemy do „obskoczenia" jakiś rewir i jeździmy od punktu, do punktu realizując różne dziwne zlecenia. A to trzeba kogoś podrzucić, a to przejechać, to znów obrobić, by już po chwili stanąć do wyścigu. Zero nudy. Po drodze mijamy oczywiście masę lokalnych potyczek, do których dość szybko się przywyka. My jednak zawsze w trasie i podczas całej gry ani razu nie wyłazimy z pojazdu. Oczywiście samochodzik można „leczyć" i podnosić jego możliwości, na przykład zbierając części, z których większość składa się z kilku porozwalanych elementów. Jeśli chcecie więc mieć możliwość stawiania supermin, musicie odnaleźć (zbaczając niejednokrotnie z toru misji) cztery kawałki tegoż urządzenia.

Grafika nie jest może najbardziej udaną stroną Roadkill, ale wybuchy i fruwające części rozwalonych samochodów cieszą oko.



Tryb multiplayer w RoadKill nie wnosi niczego nowego do gatunku. Od dwóch do czterech graczy, dostępne w grze pojazdy wraz z piętnastoma rodzajami broni do wyboru, proste areny i jazda. Nie jest to gra, która pod względem multiplayera utyka specjalnie w pamięci.

Graficznie to raczej produkt na średnim poziomie. Midway poszło po najmniejszej linii oporu, żeby zakwalifikować tytuł do pierwszej ligi. Wszędzie ciemno, obiekty dość surowe i schematyczne. Prawdę mówiąc w stosunku do całej reszty elementów RoadKill, grafika wypada zdecydowanie najgorzej. Widać jest to pięta achillesowa Midway, bo chyba jeszcze nie wyprodukowali oni tytułu z grafiką na miarę cudu.

Ale wracając do samochodzików - scenariusz jest już o niebo lepszy. Autorzy rozwijają go za pomocą scenek przerywnikowych i audycji radiowych, o których teraz dwa słowa. Radio w grze RoadKill odgrywa rolę niebagatelną. Po pierwsze puszczają tam fajną muzykę, po drugie mają spoko audycje, w których rozmawiają o wtórności gier elektronicznych, czy waginalnych problemach kobiet. Warto czasem przystanąć w trakcie gry i posłuchać, o czym jest mowa. Oczywiście poruszane są tam także problemy związane ze scenariuszem - dowiadujemy się o ostatnich zdarzeniach w okolicy, które pomagają w rozwiązaniu aktualnego zadania, czy słuchamy lokalnych komunikatów (np. o tym, że ktoś nas ściga). Radio jest w RoadKill bardzo pożyteczną rzeczą, a w każdym razie jego ewolucja jako elementu gry poszła znacznie dalej, niż miało to miejsce w serii GTA. Na koniec wreszcie grywalność. Cóż, jest to zręcznościówka, a zatem nie należy spodziewać się doskonałej fizyki jazdy, licencjonowanych maszyn, czy odgłosów silnika zgrywanych mikrofonem. Spodziewajcie się raczej „magicznej fizyki" i to podobnej dla wszystkich pojazdów. Fakt - jest ich w grze czterdzieści, ale jeśli chodzi o prowadzenie niewiele się od siebie różnią. Podsumowując - przede wszystkim nie za ładny, choć naprawdę wciągający tytuł. Dla miłośników bezprawia, rozjeżdżania ludzi i bezkarnej zabawy w wykańczanie konkurencji - jak najlepszy wybór. Dla graczy bez mrocznych chmur nad głową i bezwzględnej potrzeby wirtualnego mordu - raczej męczący. Proszę się więc teraz zakwalifikować i dokonać własnej, końcowej oceny.

Grabarz

Music is the key...

Coraz więcej w grach (zwłaszcza takich, w których chodzi o kierowanie pojazdami) ciekawych ścieżek muzycznych. RoadKill staje tu do zawodów uzbrojony naprawdę nieźle. Sześć stacji muzycznych, a do tego takie hity, jak:

"Jessie's Girl": Rick Springfield
"(Don't Fear) The Reaper": Blue Oyster Cult
"Burnin' For You": Blue Oyster Cult
"Slow Ride": Foghat
"When I Need You": Leo Sayer
"Heading Out To The Highway": Judas Priest
"Hot Blooded": Foreigner
"Waiting For A Girl Like You": Foreigner
"I Like To Rock": April Wine
"Sign Of The Gypsy Queen": April Wine
"Redline To Your Heart": King Kobra
"Street Machine": King Kobra
"You've Got Another Thing Comin": Judas Priest

Niegdyś soundtracki z gier zbierali tylko maniacy. Jeśli jednak pójdzie tak dalej, sytuacja na pewno się zmieni.

Xbox, PS2, GCN — *Da się kochać, choć nie najpiękniejsza.*

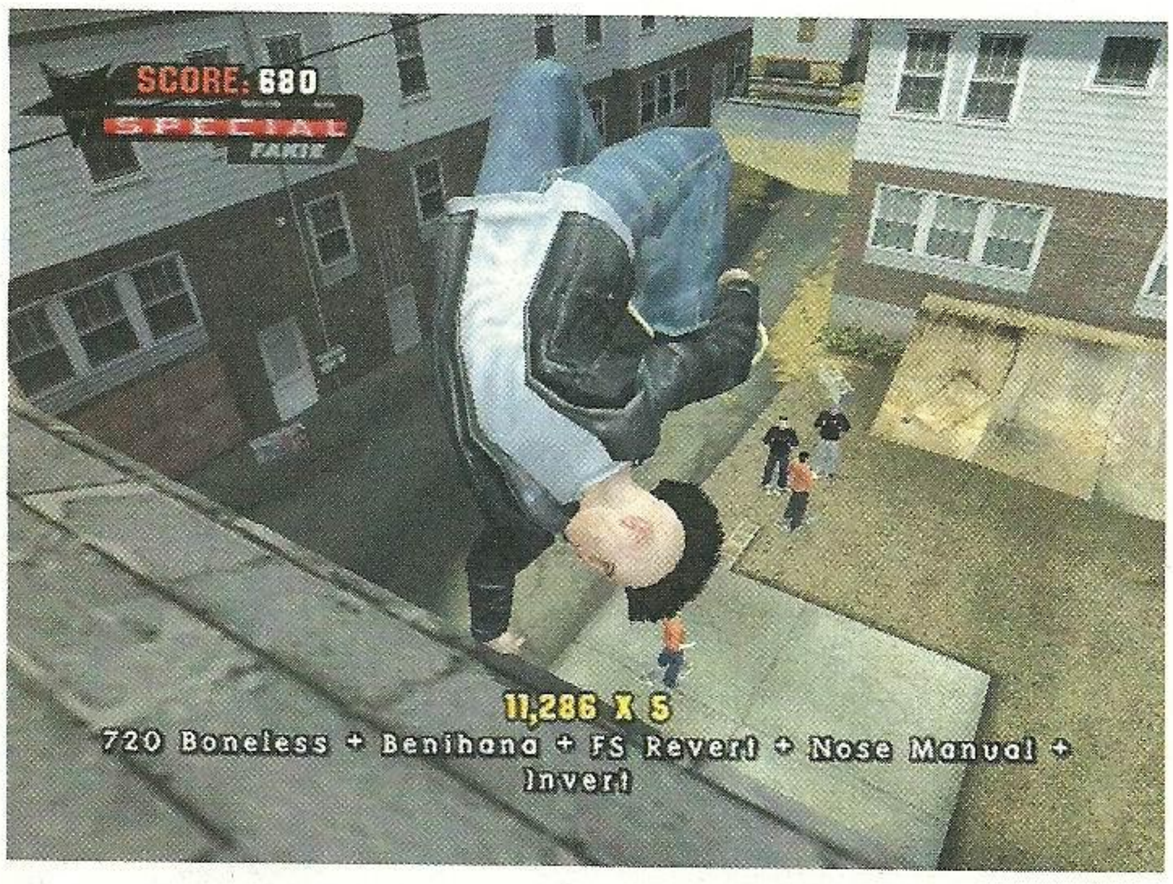
- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Terminal Velocity
- *Liczba graczy:* 1-4

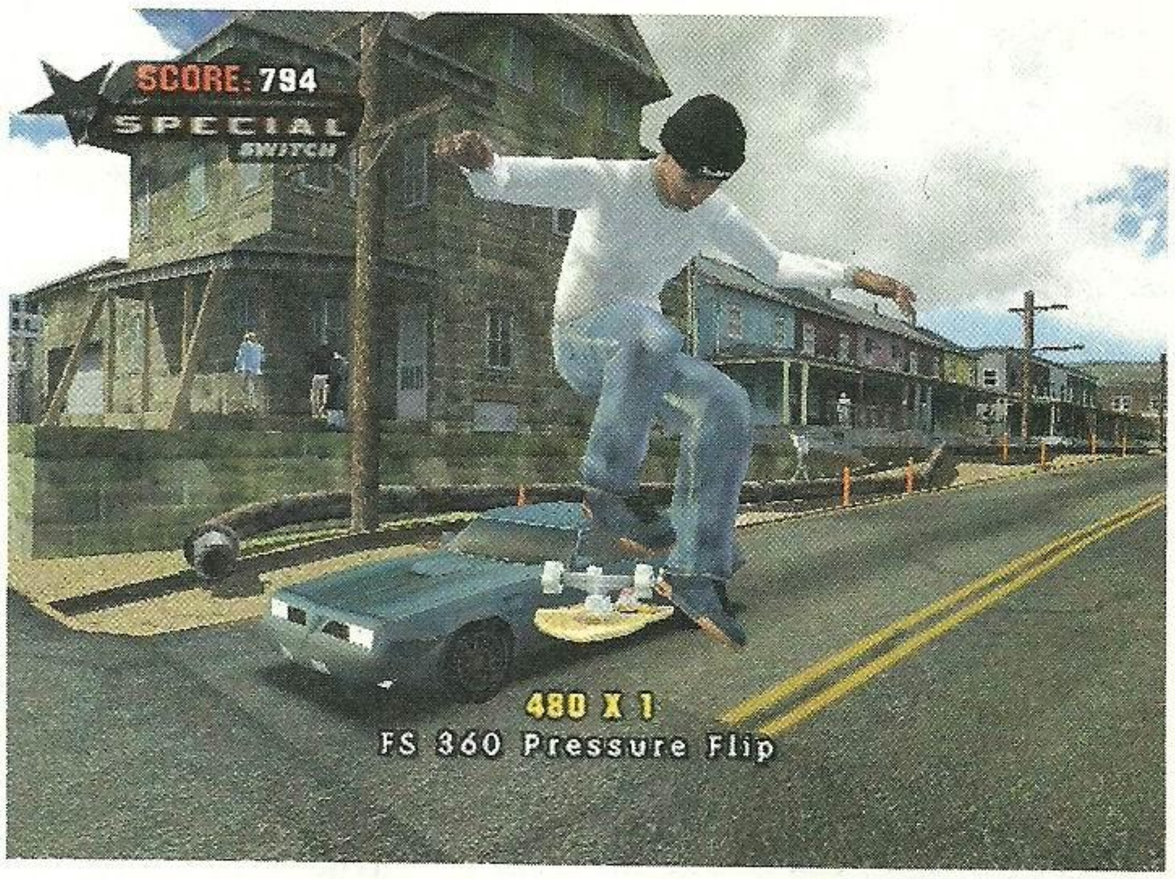
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.*

7.1

- **Dobre:** Masa innowacji, prześliczne wykonanie, świetnie dobrana muzyka i system trików, który możemy uzupełniać o własne elementy!
- **Złe:** ... choć etapy gdzie kierujemy pojazdami nie za bardzo do mnie przemawiają. Na szczęście jest ich raptem kilka.
- **Brzydkie:** Drobne chrupnięcia animacji, sporadyczne i niemal niewidoczne w wirze zabawy.





Tony Hawk's Underground

Piątego grudnia tego roku Tony skończy równo 35 lat. Kilka dni wcześniej na półkach sklepowych pojawi(ła) się piąta już gra firmowana nazwiskiem tego sympatycznego skejtera.

Krótkie wprowadzenie dla osób, którym powyższe imię wydaje się być zupełnie obce, lub kupiły konsolę pół roku temu i temat ten jest im absolutnie nieznany. Tony Hawk's Pro Skater to seria niesamowicie miodnych i najlepiej wyważonych gier traktujących o skateboardingu, jaka kiedykolwiek ukazała się na rynku. Producent, firma Neversoft, oddała w nasze łapki pomysłowo rozbudowane tereny pełne najprzeróżniejszych ramp, poręczy, schodków, olbrzymich pół rurek, skoczni i wszystkich tych fajnych konstrukcji, na których zawodowi skejterzy nierzadko niszczą swoje deski, kości i stawy, byle tylko wykonać jakiś fachowy trik. Obok kapitalnie zaprojektowanych poziomów, gracze mieli do swej dyspozycji spory asortyment profesjonalnie zajmujących się tym sportem postaci, które różniły się między sobą statystykami i rodzajem preferowanych trików. Przez ostatnie cztery lata gracz mógł wcielić się w niemal każdego liczącego się w tym fachu skejtera. Natomiast miejscówki, po których jeździliśmy, kryły w sobie masę zadań pokroju – uzyskaj sto tysięcy punktów, wykonaj wskazany trik, zbierz porozrzucane po okolicy gadżety, itd. Magia serii kryła się w potężnie rozbudowanym systemie wykonywania trików, gdzie poszczególne ewolucje łączyć mogliśmy w bogato punktowane combosy, co motywowało do stałego podnoszenia umiejętności.

Z roku na rok system ulegał rozbudowie, a Pro Skater zyskiwał na grywalności i wyglądzie. Nie ustrzegł się przy tym popadnięcia w pewne schematy. Nawet po upływie paru lat gra ciągle polegała na wyborze jednego z zaproponowanych zawodowców i wykonanie nim kilkudziesięciu w żaden sposób nie połączonych ze sobą zadań, celem zwykłego nabicia punktów. Dostrzegli to gracze i chyba dostrzegł to Neversoft. Być może dlatego wraz z Tony Hawk's Underground, developer zaproponował nam masę bardzo fajnych innowacji.

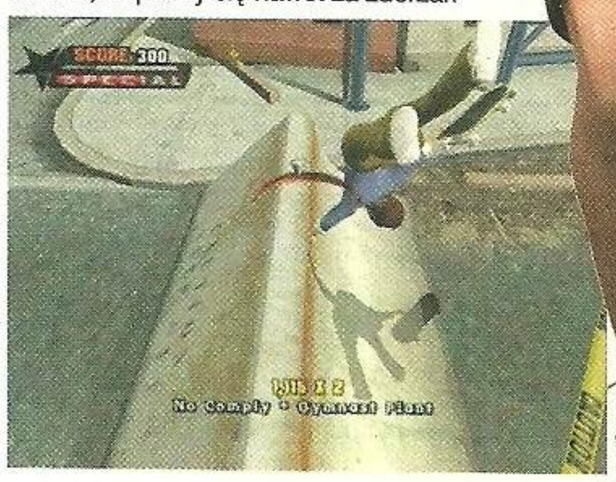
Kreacja

Pierwsze, co rzuca się w oczy po odpaleniu nowego dziecka ze stajni Neversoft to brak jakichkolwiek profesjonalnych skejterów, którymi moglibyśmy zacząć grę. Automatycznie kierowani jesteśmy do edytora postaci, gdzie zostajemy zmuszeni samodzielnie wykreować naszego pupilka. Zaznaczmy, iż do tej pory kreator własnej postaci był tylko miłym dodatkiem do właściwej gry. Tym razem stanowi niezbędny filar rozgrywki. Bez tego ani rusz. Osobiście przebijałem się przez niego dobre pół godziny, zanim moja postać przybrała zadowalający wygląd. Dlaczego tak długo? Definiować możemy tu dosłownie wszystko począwszy od twarzy, fryzury, zarostu, poprzez koszulki, buty i spodnie, aż po tatuaże, ozdobne łańcuchy, zegarki i okularki. Dodatkowo, każdy z tych elementów może przybrać pożądany przez nas rozmiar i kolor, a zatem pracy jak widzicie jest sporo. Jeśli gracz nie ma tyle cierpliwości, może skorzystać z zaproponowanych przez konsolę wyglądów. Kościotrup w garniturze rozbawił mnie do łez!

Posiadacze cyfrowych aparatów (nawet tych w telefonach komórkowych) z przyjemnością odnotują także możliwość nadania świeżo zrobionemu skejcikowi swojej twarzy. Którą oczywiście można obrobić na dziesiątki sposobów. Wszystko, co należy zrobić, to przesłać swoje zdjęcie na wskazany przez grę adres [faces@thugonline.com], skąd w odpowiedzi dostaniemy akceptację oraz hasło do wpisania w odpowiednim miejscu. Pozostaje już tylko skonfigurowanie Network Adaptora, wybranie opcji „download face" i skrzętna obróbka własnego pyszczka za pomocą dostępnych w grze narzędzi. Innowacyjna sprawa. Nie możemy się doczekać podobnej opcji w innych grach.

Story mode

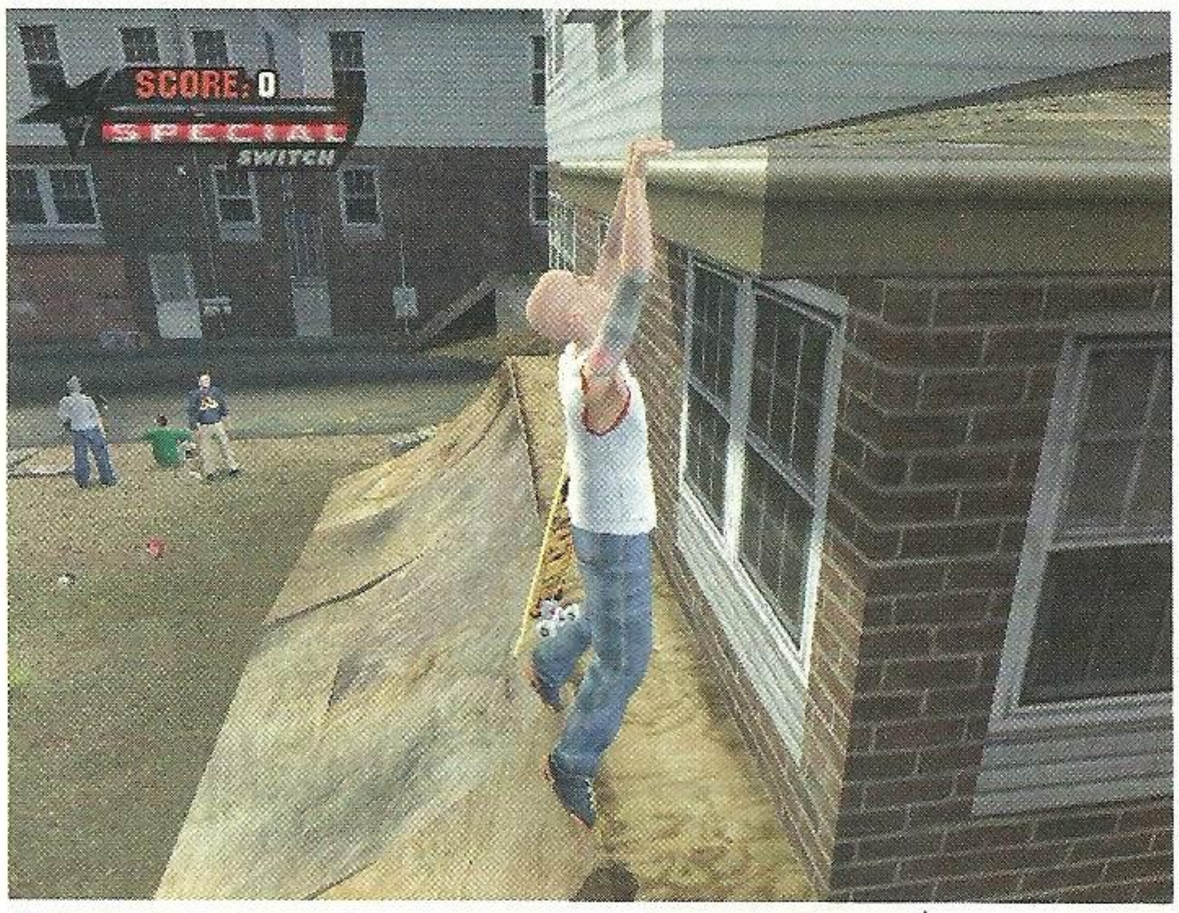
Kiedy gracz przebrnie już przez wyżej wymienione ustawienia, szybko spostrzeże, że Tony Hawk's Underground to... opowieść o pewnym chłopaku (lub dziewczynie, zależy od preferencji gracza), wychowanym na przedmieściach New Jersey, któremu marzy się kariera zawodowego skejtera. Dzielnica, z której pochodzi nasz bohater to istne slumsy, gdzie dzieciaki wychowują się na brudnych ulicach. Część z nich jeździ na deskach, niezdarnie próbując swych umiejętności na miejscowych konstrukcjach, pozostałe zaś wiążą się z okolicznymi gangami. Kiedy wyjdziemy z domu na ulicę, natychmiast wskoczymy na świeżo zreperowaną deskę i zaczniemy zwiedzać sobie okolicę, co i raz „testując" którąś z miejscowych hopek, ramp, lub skoczni. Jeśli najdzie nas ochota, złapiemy się nawet za zderzak przejeżdżającego nieopodal samochodu. Nie ma żadnych ograniczeń. Wokół nas dostrzeżemy mnóstwo ludzi żyjących własnym życiem. Jeśli niektórzy z nich mają nad głową dużą, czerwoną gwiazdkę - jest to dla nas sygnał, że należy się do nich zgłosić, bo mają nam coś ważnego do zlecenia. W międzyczasie możemy robić co dusza zapragnie, ot, na przykład ćwiczyć co trudniejsze combosy. Pierwszy raz w historii tej serii pojawia się tryb Story Mode, w którym od początku do końca prowadzimy wykreowaną przez nas postać. Rola gracza sprowadza się do wykonywania zleceń miejscowych ludzi i pchania w ten sposób akcji do przodu. Napotkamy na przeróżne zadania, ale z reguły takie, które w jakiś sposób łączyć się będą z fabułą. Przykładowo: facet ma przy sobie kamerę i jeśli tylko zaprezentujemy mu jakieś fachowe combo, które zrobi na nim wrażenie, to prześle taśmę gdzie trzeba i pojawi się nasza szansa na sponsoring. W miarę rozwoju wydarzeń nasz bohater podróżował będzie po świecie biorąc udział w miejscowych turniejach, poznając autentycznie istniejących zawodowców i brnąc coraz głębiej w świat zawodowego skateboardingu w poszukiwaniu kolejnych sponsorów. Przy okazji wypełniał będzie przemysłową ilość zadań tamtejszych ludzi (nigdy nie zapomnę grindu wzdłuż czołgowej lufy na Kremlu), oraz uczył się nowych trików.



Krótko podsumowując: Story Mode to świetna sprawa. Nareszcie opowiedziana zostaje jakaś historia, w której dzielnie uczestniczymy. Koniec z miejscówkami pokroju huty, czy statku, na których zmuszeni byliśmy wyłącznie do czesania hurtowej

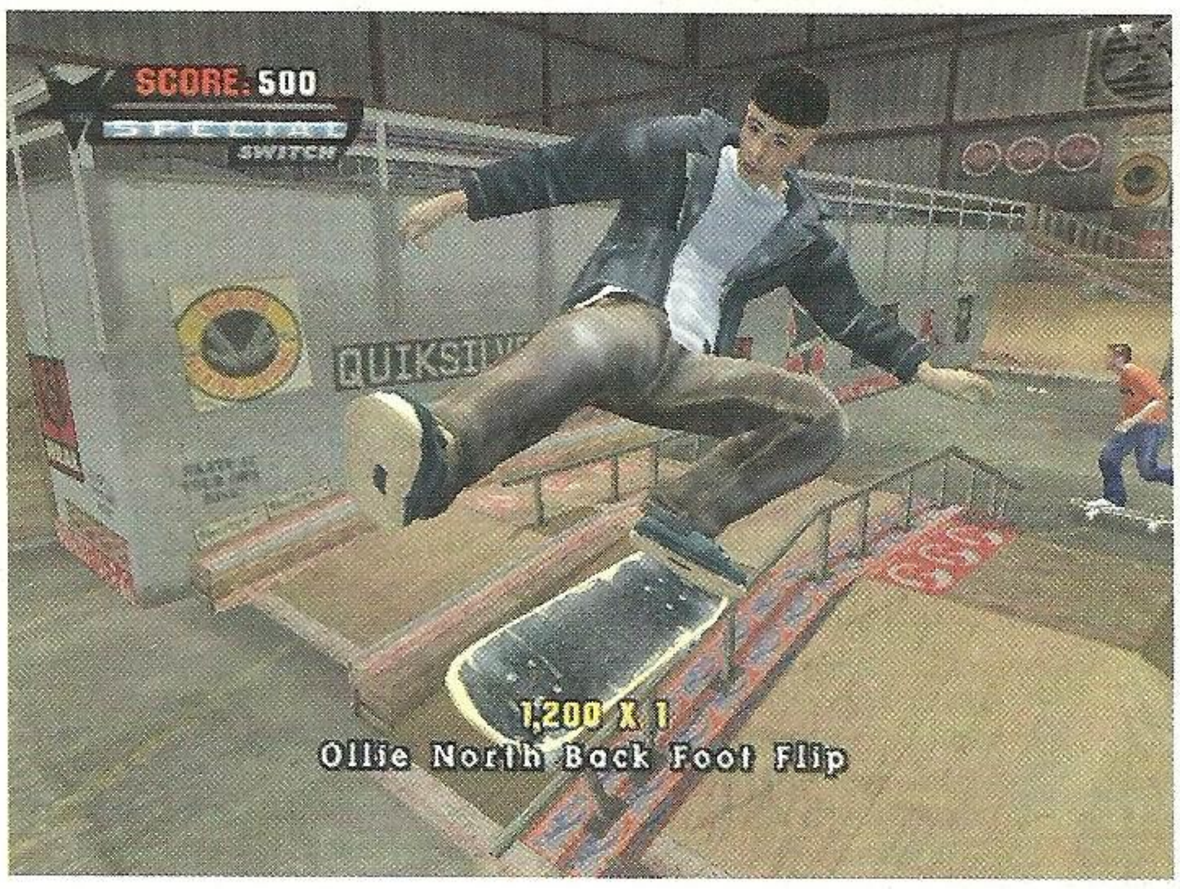
■ Nietrudno się domyślić, że średnio udana jazda samochodem została wkomponowana w grę dla wzbogacenia rozgrywki. Ale kiedy zrobicie własny skatepark i zaczniecie skakać na pajpach furą...

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.thugonline.com** - znajdziecie tam filmy, tapety, screeny i sporo propagandy.



■ Zejście z dechy służy przede wszystkim wspinaniu się na dachy, które - o dziwo - przypominają half-pipe'y. Stąd już tylko krok do grindowania po kablach wysokiego napięcia i licznych gap'ów.

■ Create-a-trick to długo oczekiwana przez fanów serii opcja. Świeżo zaprojektowaną ewolucję można szybko sprawdzić w akcji.



ilości punktów. Koniec także ze zbieraniem pieniążków, czy literek układających się w jakiś uroczy wyraz. Bliżej przez to nowemu Tony'emu do realizmu.

Na tym nie koniec nowości. Nasz skejcik nie jest już tak bezwzględnie związany ze swoją deską. Potrafi najzwyczajniej na świecie z niej zsiąść i przemieszczać się pieszo. Dodatkowo umie także wspinać się na domki i hotele, których dachy okazują się być bardzo atrakcyjnymi miejscami do zrobienia kilku fajnych trików. Mało tego. Niektóre misje wymagały będą od nas skorzystania z samochodu, na przykład przy scenie pościgu za porwanym przyjacielem. Należy szybciutko dodać, iż gra nie zmieniła przez to swojego charakteru. Po prostu przekroczyła pewne granice, w których była dotychczas zamknięta. O ile uważam etapy „samochodowe" za lekko nie na miejscu (fabuła sprawnie je tłumaczy, a mi po prostu się nie podobają), o tyle poruszanie się skejta
o własnych siłach jest bardzo fajne. Dodajmy, iż został przy tym dość dobrze animowany.

Po raz kolejny zmienił się system podnoszenia naszych umiejętności. O ile w poprzednich częściach gry zbieraliśmy, bądź kupowaliśmy kolejne punkty do naszych statystyk, tak teraz musimy na nie zwyczajnie zasłużyć. Co należy zrobić, aby przykładowo podciągnąć umiejętności w grindowaniu, lub szybowaniu nad half-pipe? Przy opisie każdej z tych statystyk znajdziemy szczegółowy instruktaż, co i jak. Z reguły jakiś lepiej punktowany trik załatwia sprawę.

Skoro jednak jesteśmy już przy trikach, pora na omówienie poziomu trudności nowego Hawka. A znajdziemy go tu aż cztery rodzaje. Osobiście poziom „Too easy" polecam wyłącznie początkującym graczom, nie mającym wcześniej do czynienia z tą dziedziną gier. „Too easy" wybacza niemal wszystkie błędy, jakie popełni gracz podczas śmigania na desce. Nawet szybując po nieudanym triku z dachu hotelu prosto na buzię możemy być pewni, że skejter spadnie na cztery kółka, dodatkowo nie tracąc przy tym żadnych punktów. Co innego tryb „Sick". Producent podpisał go takim zdaniem „tylko dla hardkorowych weteranów". Od siebie dodam, iż przy każdym wybiciu się na half-pipe w celu wykonania dobrego triku, nigdy nie miałem pewności, że poprawnie wyląduję. Skejter przewracał się przy tym poziomie trudności nad wyraz często. Na szczęście wszelkie kolizje z ziemią zostały świetnie zanimowane i niekiedy z lekkim uśmieszkiem obserwowałem moją postać, która po wypadku z całej siły kopała leżącą nieopodal deskorolkę.

Ostatnią nowość stanowi nasza ingerencja w środowisko gry. Nie tylko po raz kolejny zetkniemy się rozbudowanym do granic przyzwoitości edytorem plansz, ale także kreatorem własnych decków i trików! Jeśli idzie o własny skatepark, to tym razem rozmiarami może on przypominać nawet miasto! Dodatkowo, najciekawsze elementy parku możemy skopiować i wkleić w inne, dowolnie wybrane miejsce. Ułatwia to pracę nad naprawdę potężnymi miejscówkami. Jeśli idzie o deskorolkę, sprawa także wydaje się być jasna. W tej części gry możliwe jest tworzenie własnych grafik i logosów, którymi potem ozdobimy dechę. Najciekawsza moim zdaniem jest jednak funkcja samodzielnego zaprojektowania triku, przypisania mu odpowiedniej nazwy i wrzucenie go do gry! Tworzonemu trikowi można dodatkowo ustawić czas potrzebny do prawidłowego wykonania, oraz punktację, jaka będzie przyznawana za każdorazowe wyegzekwowanie tejże sztuczki. Świetna sprawa dla osób, które widziały już wszystkie ewolucje. Oczywiście wzorem dwóch poprzednich części, gracze dysponujący Network Adaptorem mają możliwość zagrania przez Internet i sprawdzenia się z zawodowcami z całego świata. Dodatkowo mamy możliwość zassania na kartę pamięci bonusów do gry, na przykład nowych skateparków.

Co widać i słychać

Czas na kilka słów o oprawie. Do grafiki nie mam osobiście żadnych zarzutów. Jest bardzo szczegółowa i maksymalnie płynna. Gdy nasz bohater z kimś rozmawia, doskonale widzimy rysy i mimikę twarzy. Okolice, w których przyjdzie nam wykonywać zadania zawsze pełne są ludzi, pojazdów i złożonych konstrukcji, które wręcz uginają się od wysokiej jakości tekstur i drobnych detali. Przy całym tym graficznym przepychu gra działa bardzo płynnie, niekiedy tylko wytracając kilka klatek animacji. Na szczęście jest to sporadyczne i w ogóle nie przeszkadza. Panowie z Neversoft stworzyli niemal wzorowy silnik. Natomiast na ścieżkę dźwiękową składa się tym razem 75 licencjonowanych utworów, pochodzących z pogranicza hip hopu, rocka i punku. I pomimo, że nie przepadam za tymi gatunkami to i tak działały bardzo motywująco. Seria gier Tony Hawk zawsze słynęła z wyśmienitej oprawy audio-wizualnej. Tym razem chłopaki z Neversoft wspięli się wręcz na wyżyny swych możliwości. Zawsze jest na czym zaczepić oko. Całość obrazu uzupełniają ukryte dodatki, jakich dokopią się najwytrwalsi użytkownicy tejże gry. Tradycyjnie już na odkrycie czeka masa filmów, gdzie w akcji ujrzeć możemy najlepszych na świecie profesjonalistów, wykonujących niesamowite triki. Od siebie dodam, iż są to najlepiej zrobione filmy w historii serii i z przyjemnością oglądałem je po kilka razy. Zwłaszcza te, w których występują moi ulubieni Bam Margera i Rodney Mullen. Do odkrycia jest też kilka nowych miejscówek, w tym poziomy z poprzednich części gry w nowym wydaniu. Innymi słowy, gra nagradza nas za czas włożony w jej zgłębianie. Motywująca sprawa.

Jestem pod sporym wrażeniem tej gry. Tony Hawk's Underground, mimo iż wprowadza do rozgrywki masę nowych elementów, nie traci charakterystycznego dla serii klimatu. Podstawą nadal jest perfekcyjne opanowanie potężnego asortymentu trików i dobre poznanie dostępnych w grze miejscówek, a następnie połączenie tych dwóch elementów w budowie długich, skomplikowanych, liczonych w milionach punktów kombinacji. Momentami wręcz przesadzonych, ale dających masę frajdy z poprawnego wykonania. THUG wessie w swój świat wszystkich, nawet osoby, które na co dzień nie interesują się jeżdżeniem na deskorolce. Polecam ją każdemu graczowi. Nie ma drugiej gry, która w taki sposób pokazywałaby sztukę, jaką jest skateboarding.

Matt

Druga opinia

Wraz z THPS4 Neversoft wykrzesał już ze schematu serii praktycznie wszystko, co mógł. Ekipa zdecydowała się więc na odejście od sprawdzonych reguł, a to z dwóch powodów. Po pierwsze, by ożywić grę. To oczywiste. Po drugie jednak, wprowadzenie poziomów trudności i linii scenariusza wciśnięto do gry również po to, by dotrzeć do nowych klientów. Po prostu uderzyć w mainstream. Ktoś w Activision się ocknął, że na dobrą sprawę każdy kupujący kolejną część THUG'a to znawca poprzednich gier z serii. Części „świeżych" graczy trudno było wejść choćby w skomplikowane combosy. Stąd takie, a nie inne podejście. I choć scenariusz jest patykiem na wodzie pisany, to jednak wciąga i po prostu bawi. Wspaniale jest pojeździć sobie w otoczeniu prosów, zdobywać sponsorów, zrobić własną dechę.

Ale... to jest gra pomyślana do zabawy w trybie scenariusza, a potem w Interencie (do gry online, do ściągania parków stworzonych przez innych graczy). Tylko prawdziwy maniak będzie szukał wszystkich Gap'ów, czy budował własne skateparki. Odblokowanie kilku leveli i dodatkowych postaci jest przyjemne, ale nawet mimo to oceniłbym THUG'a trochę niżej, niż Matt.

Gulash

PS2, Xbox, GCN — *Brak konkurencji - Jastrząb jak zwykle rządzi.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Neversoft
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

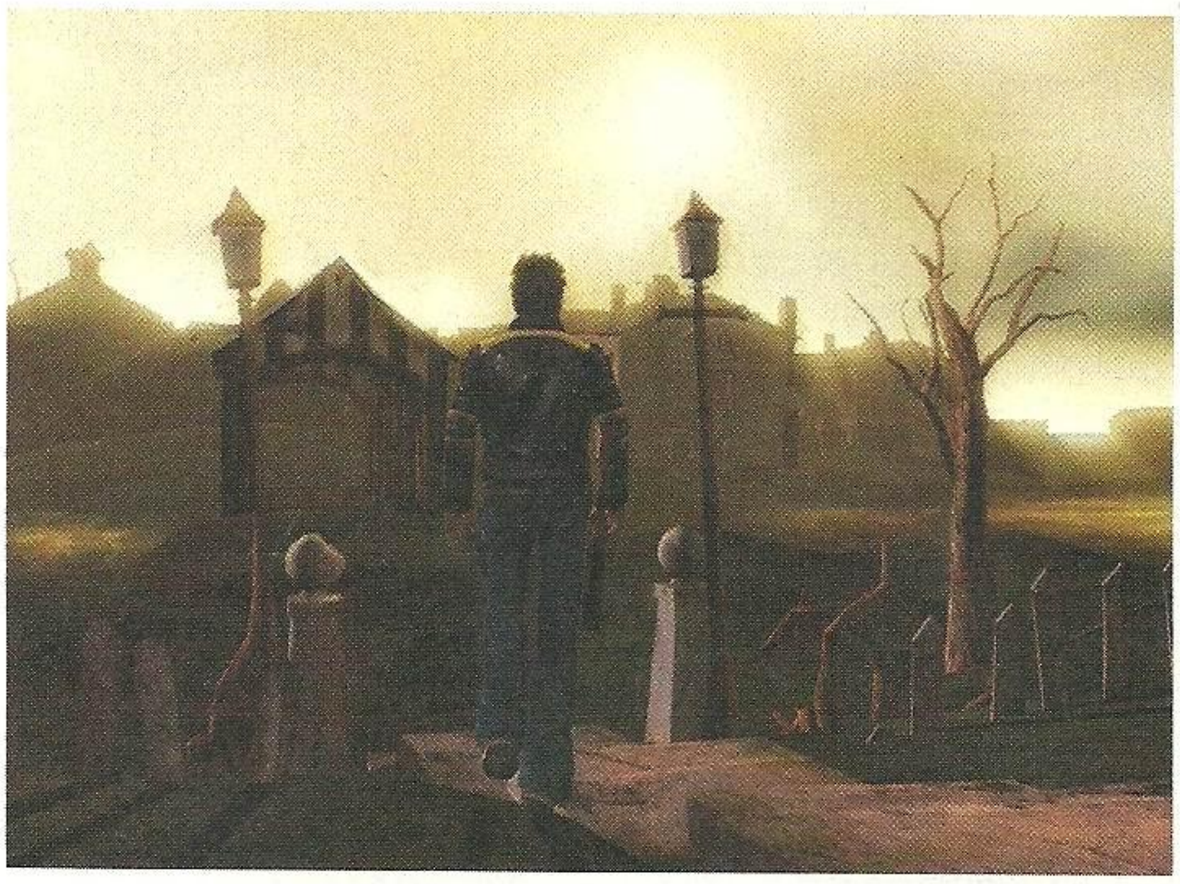
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, MemCard 8Mb, Network Adaptor, ETC.*

9.0

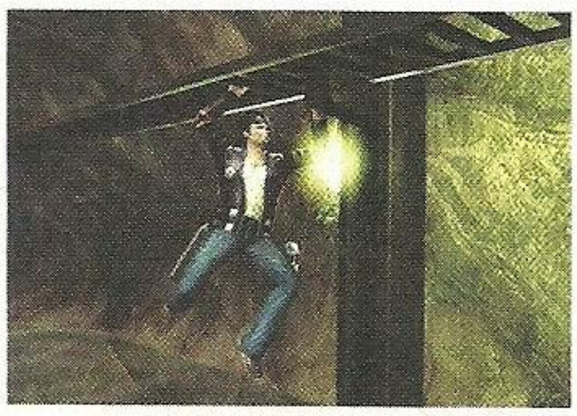
- **Dobre:** Prześliczna, choć momentami słabująca grafika. Pełen profesjonalizm.
- **Złe:** Muzyka w grze to złowrogie, zapętlające się co trzy minuty utwory, które po dłuższym czasie zaczynają drażnić!
- **Brzydkie:** Większość zjaw nie poraża swym wykonaniem. Podobnie z lokacjami. Developer mógłby częściej błyskać geniuszem!

Ghosthunter

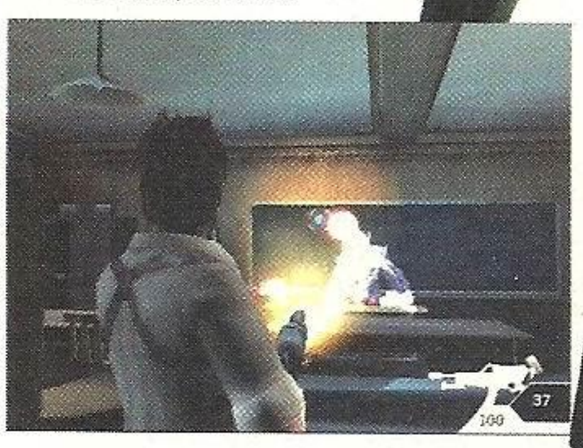
Istnieją tysiące opowieści o potępionych duszach, śmierci, zapomnianych duchach i cierpieniu. Sony Cambridge dokłada swoją cegiełkę do potężnej biblioteki historii o niepocieszonych i wiecznie rządnych zemsty zmarłych.



Oto szkoła Montsaye High, w której dwa lata wcześniej miało miejsce makabryczne zajście. Jeden z jej wykładowców, profesor Richmond, bez przyczyny zamordował dziesięciu studentów, a następnie zniknął bez śladu. Blisko dwa lata po zamknięciu budynku okoliczni mieszkańcy skarżą się na dziwaczne głosy i światła bijące z miejsca tragedii. Do zbadania sprawy przydzielony zostaje młody i wyszczekany funkcjonariusz Lazarus Jones, oraz jego wiecznie niezadowolona partnerka, Anna Steele. Na terenie uczelni nasz bohater zostaje dość surowo wprowadzony w ponurą historię (Anna nie przebiera w słowach), a następnie dostaje rozkaz dokładnego przeszukania piwnic budynku. Od tej pory kamera zajmuje miejsce za plecami Lazarusa, a gracz przejmuje nad nim pełną kontrolę.



Lazarus dzielnie pokonuje poszczególne pomieszczenia, a wyjące do niego ciemności zdaje się traktować jak niewybredne żarty Anny. Swoją drogą to jedna z najfajniejszych podróży do piwnicy, jakiej doświadczyłem w grach video. Głównie za sprawą dźwięku i sporadycznie wykrzykiwanych znikąd tekstów pokroju „uwolnij nas!". Razi trochę zbyt jaskrawa i bogata kolorystyka pomieszczeń (cierpi na tym klimat osaczenia), ale katorżnicze odgłosy robią swoje. Aby nie zdradzać za dużo fabuły, dodam na koniec, że nasz policjant dość przypadkowo uwalnia więzione w laboratorium profesora Richmonda duchy, które momentalnie rozbiegają się po całej szkole. W trakcie masowej ucieczki jedna ze zjaw wbija się w ciało Lazarusa, który momentalnie traci przytomność. Kiedy dochodzi do siebie, jest świadkiem porwania wiecznie niezadowolonej Anny przez starego, przegniłego i (jak się wydaje) niesamowicie potężnego demona. Na razie jednak Jones uzupełnia swój ekwipunek o karabinek strzelający ektoplazmą, za pomocą którego redukować będzie energię świeżo wypuszczonych duchów. Dodatkowo, w mocno osłabione pociskami zjawy Lazarus ciskał będzie dyskiem, który zamknie je z powrotem w więzieniu. Tak uzbrojony ruszy w pościg za porywaczem Anny i wierzcie mi, na szkole się nie skończy! Kiedy tylko ubijemy piekielny pomiot wałęsający się po budynku, zostaniemy przeniesieni do ślicznej dżungli, skąd ruszymy do zapomnianego miasta duchów, tylko i wyłącznie po to, aby za moment sprawdzić zatopioną kopalnię czy upiorne więzienie. Sony Cambridge przygotowało graczom multum miejsc do zwiedzenia, a ich różnorodność po prostu musi wzbudzić pomruk uznania!



Lazarus, oprócz prowadzenia zaciętych bojów z napotykanymi zjawami, zmuszony będzie czasami do chwili logicznego myślenia. Niekiedy będzie konieczność skompletowania dynamitu i zapalnika do wysadzenia tkwiących na drodze skał, innym razem zabawa z pompami do wody, aby osuszyć zatopione korytarze kopalni. Zmuszeni będziemy także do skradania się za plecami bardzo bojaźliwej istoty, która potrafi otworzyć zablokowane na amen drzwi. W tym momencie przyda się przyleganie do ścian i wystawianie głowy zza winkla. Czasami Lazarus zmuszony będzie do skorzystania z pomocy tkwiącego w nim ducha. Pamiętacie zjawę, która wbiła się w niego na początku gry? W specjalnych miejscach na planszy (błękitne, bijące intensywnym światłem portale) Dżons może wypuścić z siebie widmo, aby te dostało się w kilka niedostępnych dla człowieka miejsc i przełączyło odpowiednie lewarki. Przy okazji pierwszego spotkania ze zjawą wychodzi też na jaw, iż to właśnie dzięki niej Jones widzi upiorne, niewidoczne dla ludzkich oczu zjawy.

Graficznie mamy do czynienia z produktem najwyższej klasy. Kapitalna jest twarz głównego bohatera - składa się z ogromnej ilości bogato animowanych elementów, dzięki którym Lazarus przypomina niemal żywego człowieka! Takie bogactwo detali pozwala wyrażać Jonesowi rozmaite emocje, a momenty, w których wali jakieś rozbrajające miny, każą po raz drugi mruknąć z uznaniem w stronę programistów z Sony Cambridge. Na tym tle troszkę ubogo wypada Anna (może dlatego, że jej rola jest dość epizodyczna), natomiast nasz główny przeciwnik stanowi niedościgniony wzór do naśladowania dla innych developerów. Jego twarz jest prześlicznie wygładzona i jeszcze lepiej animowana! Wykonanie napotkanych w grze duchów to już inna śpiewka. Na przykład latające zjawy przez swą kanciastość niespecjalnie mi się spodobały, ale za to widmowi mieszkańcy opuszczonego miasta z miejsca przypadli mi do gustu. Nierówny jest również poziom wykonania miejscówek. O ile przedzierając się przez szkołę, miałem bardzo mieszane odczucia (zbyt bujna kolorystyka, niespecjalnie wyszukana architektura), o tyle po przeniesieniu się do dżungli wykonałem głęboki pokłon, z miejsca przydzielając Ghosthunterowi tytuł jednej z najlepiej wykonanych gier na PS2. Ostre, nasączone detalami tekstury, piękne, delikatne, słoneczne oświetlenie, pojedynczo falujące na wietrze wysokie źdźbła trawy. Soczyście naświetlony Lazarus i jego cudowny cień! Ślicznie! I kiedy unosiłem się w zachwytach nad grą, trafiłem do kopalni, której wykonanie stoi na niższym poziomie, niż spotkana na początku gry szkoła. I tak w kratkę! Animacja momentami chrupnie, na szczęście dostrzegą to wyłącznie najwięksi fanatycy płynnego obrazu. A co powiecie na przełącznik 50/60Hz? Z nim witamy się na początku!

Od testowanej przez nas wersji roboczej gra uległa oszlifowaniu, ale... Jak Matt już napisał, jest bardzo nierówna. A szkoda.

Ghosthunter to porządnie wykonana pozycja. Trochę zbyt kolorowa jak na horror i momentami kompletnie pozbawiona klimatów grozy na rzecz zwyczajnej przygodówki, ale z dość ciekawą fabułą i nie pozbawiona mocnych momentów (trafiliście kiedyś na mszę we własnej intencji?). Na długie zimowe wieczory będzie jak znalazł. Acz potrafi się dłużyć i zwyczajnie przynudzać.

Matt

Lazarus nie jest pierwszy!

Podoba Wam się wygląd głównego bohatera? Luźna, nieco roztrzepana fryzura, króciutka, lekko przystrzyżona broda, regularne rysy twarzy, zgryźliwe komentarze i spontaniczne podejście do życia to zwyczajna kopia atrybutów, w jakie wyposażono wcześniej Tylera Durdena w filmie Fight Club! Lazarus bez punktu. Zawodowy wyszukiwacz i bezwzględny likwidator dokuczliwych zjaw? Częstowanie napotkanych duchów solidną dawką pocisków, a następnie zamykanie ich w podręcznym pudełku? Tego typu zagrania widzieliśmy już w wiekowym Ghostbusters! Innowacją jest malutki i poręczny dysk, jakim posługuje się Lazarus. Jest bardzo lekki, raz wyrzucony przed siebie zawsze wraca, no i jest znacznie wygodniejszy od pudła, jakie dźwigali pocieszni panowie z ekipy Ghostbusters. Pół punktu! Niesamowicie zrobiony silnik graficzny Ghosthunt'a? Zapadające na długo w pamięci efekty wizualne? Gęsto wyłożone detalami światy i postacie? Ech, to ten sam engine, z jakim spotkaliśmy się przy okazji gry Primal (także od Sony Cambrige). Lazarus i jego rewelacyjnie wykonana twarz nie mają jednak precedensu w historii gier (jest o niebo lepiej, niż w Shenmue). Mocarny silniczek chłopaków z Sony rozwija się zatem w dobrym kierunku. Cały punkt dla Lazarusa! Pozostaje pytanie, na co Lazarusowi świeżo uzbierane półtora punkta i co z nimi zrobi!

PlayStation 2 — *Powyżej przeciętnej, ale mogło być lepiej.*

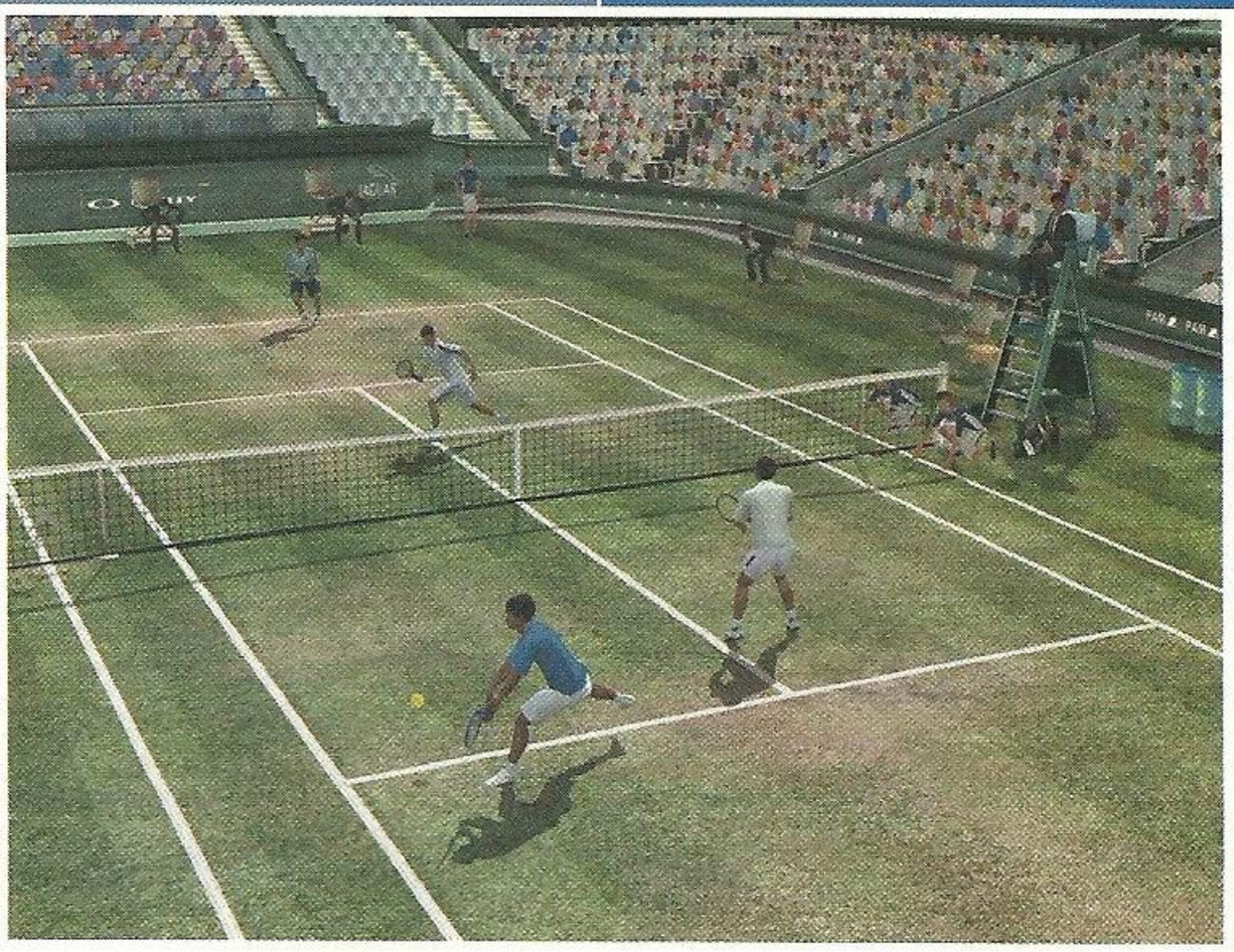
- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Sony Cambridge
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock2, Memory Card 8MB*

7.9

- **Dobre:** Sterowanie, bez dwóch zdań tryb kariery i na pewno multiplayer. Że o grafice nie wspomnę.
- **Złe:** Przydałoby się trochę więcej licencjonowanych graczy.
- **Brzydkie:** Nic, jak pragnę zdrowia.

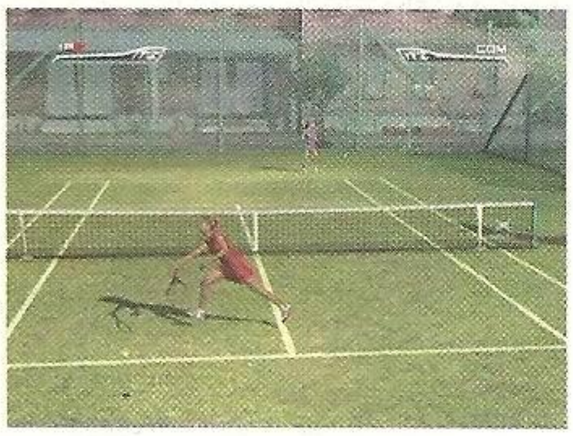


Top Spin

Umarł król, niech żyje król – Virtua Tennis i Sega Sports Tennis właśnie spadły z piedestału.

Prawdę mówiąc nie sądziłem, że kiedykolwiek napiszę te słowa, ale ta chwila jednak nadeszła. Dość niespodziewanie. A jest to o tyle dziwniejsze, że atak nastąpił ze strony Microsoftu, a nie na przykład Namco, które od jakiegoś czasu pracuje nad ulepszeniem swego Smash Court Tennis i było największym konkurentem serii Segi. Oto panie i panowie – Top Spin. A tak przy okazji, to jest jedna rzecz, która łączy pierwszą część serii Segi – Virtua Tennis na Dreamcasta i Top Spin Microsoftu na Xboxa. Wyłączność oczywiście. Tak jak kiedyś gracze zazdrościli posiadaczom DeCka Virtua Tennis, tak teraz będą zazdrościć Xboksowcom Top Spina. Tyle, że konwersji TS na inne platformy nie ma co się spodziewać. Niestety.

Na początku dość nieufnie podszedłem do nowego tenisa – w końcu ostatnio miałem do czynienia np. z Aggasi Tennis Generation, które jest przykładowym wprost modelem schrzanienia prostego przecież tematu. Ale moje wątpliwości rozwiały się szybciej niż sądziłem, bo już w trakcie pierwszego meczu. Top Spin jest po prostu fenomenalną grą. Łączy prześliczną grafikę z prostym i efektywnym sterowaniem oraz niebywałą miodnością. Oto jak prezentuje się w akcji. Najważniejsze jest sterowanie, a to w Top Spin



jest najlepsze, z jakim miałem dotychczas styczność w tego typu pozycjach. W zależności od naszych preferencji możemy grać wykorzystując tylko jeden przycisk lub wszystkie, łącznie ze spustami analogowymi. Oczywiście ten drugi sposób jest o wiele bardziej efektowny i efektywny. Każdemu przyciskowi przypisano jeden rodzaj uderzenia – normalne (zwane bezpiecznym), slice (piłka podcięta z rotacją wsteczną), top spin (z rotacją awansująca) i lob. Każde z nich przydaje się w innym momencie, ale wszystkie poza zagraniem bezpiecznym mają większy margines błędu i tendencję do częstszego wypadania na auty. Jednak takie rozwiązanie jest moim zdaniem wyjątkowo dobre – np. dzięki top spinom da się grać z głębi kortu, bo piłka dość wysoko się odbija i tym samym zmusza przeciwnika do wycofania się. Ale to nie wszystko. Nie wspomniałem bowiem jeszcze o dwóch dodatkowych zagraniach, które można nazwać specjalnymi. Są to tak zwane uderzenia ryzykowne (risk shoty) – pod prawym spustem jest potężne uderzenie, a pod lewym drop shot czyli leciutkie przerzucenie piłki tuż za siatkę. I o ile normalne uderzenia zależą od tego jak długo przytrzymamy przycisk przed odbiciem piłki, to te dwa zagrania rządzą się trochę innymi prawami. Gdy tylko naciśniemy jeden ze spustów, na ekranie pojawia się pasek z latającym po nim suwaczkiem, który oczywiście trzeba zatrzymać w odpowiednim miejscu. Wystarczy tylko postać piłkę w pożądanym kierunku i to cała filizofia.... Tyle, że nie jest to wcale łatwe, co sprawia, że bardzo często risk shoty lądują nie tam, gdzie trzeba. W tym momencie z pomocą przychodzi inny pomysł developerów z Power & Magic - pasek In The Zone, który napełnia się po udanych zagraniach, a zmniejsza po nieudanych. Gdy się jednak wreszcie napełni, suwaczek paska risk shotów znacznie zwalnia, co oczywiście ułatwia pognębienie przeciwnika.

Oba te rozwiązania – risk shoty i ITZ to genialna sprawa z dwóch powodów – risk shoty zawsze warto stosować przy pierwszym serwisie, co jednak sprawia, że dość często się pudłuje (jak w rzeczywistości). Z kolei In The Zone przynajmniej trochę oddaje psychologię meczu - jak gdyby wraz z udanymi zagraniami wzrastała pewność siebie zawodnika, aż w pewnym momencie niemal wszystko mu wychodzi. Tak jak chłopakom z Power & Magic podczas tworzenia Top Spin. Pod względem graficznym jest to niewątpliwie najładniejszy tenis pod słońcem. Ostrość obrazu, płynność animacji, świetne postacie i nie gorsze tekstury. Czysta przyjemność patrzenia. Kamery też są dobre – jest jedna standardowa dla wszystkich gier tenisowych, taka jak w relacjach telewizyjnych i druga, zza pleców naszego gracza, która sprawia, że zawsze gramy „z przodu" kortu. Brawa za to rozwiązanie i brawa za całą oprawę graficzną meczu – np. przerywniki, w których gracze cieszą się z udanych zagrań lub złoszczą po zepsutych uderzeniach. I to na nasze życzenie! Ale z dźwiękiem jest o wiele gorzej – o ile z kortu i trybun dochodzą bardzo realistyczne dźwięki podane w Dolby Digital (np. okrzyki z trybun dobiegają ze wszystkich kierunków – fajnie jest usłyszeć, jak rozentuzjazmowany kibic coś wykrzykuje za naszymi plecami), to niemal zupełny brak komentarza trochę psuje to wrażenie. Podobnie jak niemożność ustawienia sobie własnej playlisty.

Dla pojedynczego graca Top Spin oferuje tryb kariery, trochę podobny do tego z Sega Sports Tennis. Są turnieje, sklepy ze sprzętem sportowym, sponsorzy oraz mini-gierki u trenerów, które zwiększają możliwości stworzonego przez nas gracza (a samo tworzenie też jest niezłe – można zrobić sobie taką karykaturę, że boki zrywać). Mini-gierki nie są może specjalnie wymyślne, ale za to płatne i to słono. Szczególnie, gdy chcemy mieć mistrza w jakimś zagraniu. Bo wygląda to tak – są cztery umiejętności: serwis, forhend, bekhend i wolej i czternaście gwiazdek do rozdzielenia – poziom mistrzowski to pięć gwiazdek, więc na pozostałe trzy cechy pozostaje już tylko dziewięć gwiazdek. Nie da się zrobić mistrza wszystkiego. Dodatkowo dochodzą cechy specjalne – takie jak choćby siła uderzenia, podkręcany serwis, szybkość biegania po korcie itp. Kariera oczywiście wciąga, ale sednem zabawy jest multiplayer – normalny, gdy przed ekranem siedzi maksymalnie czterech graczy, drugi dostępny po połączeniu Xboksów linkiem oraz oczywiście Xbox Live!.

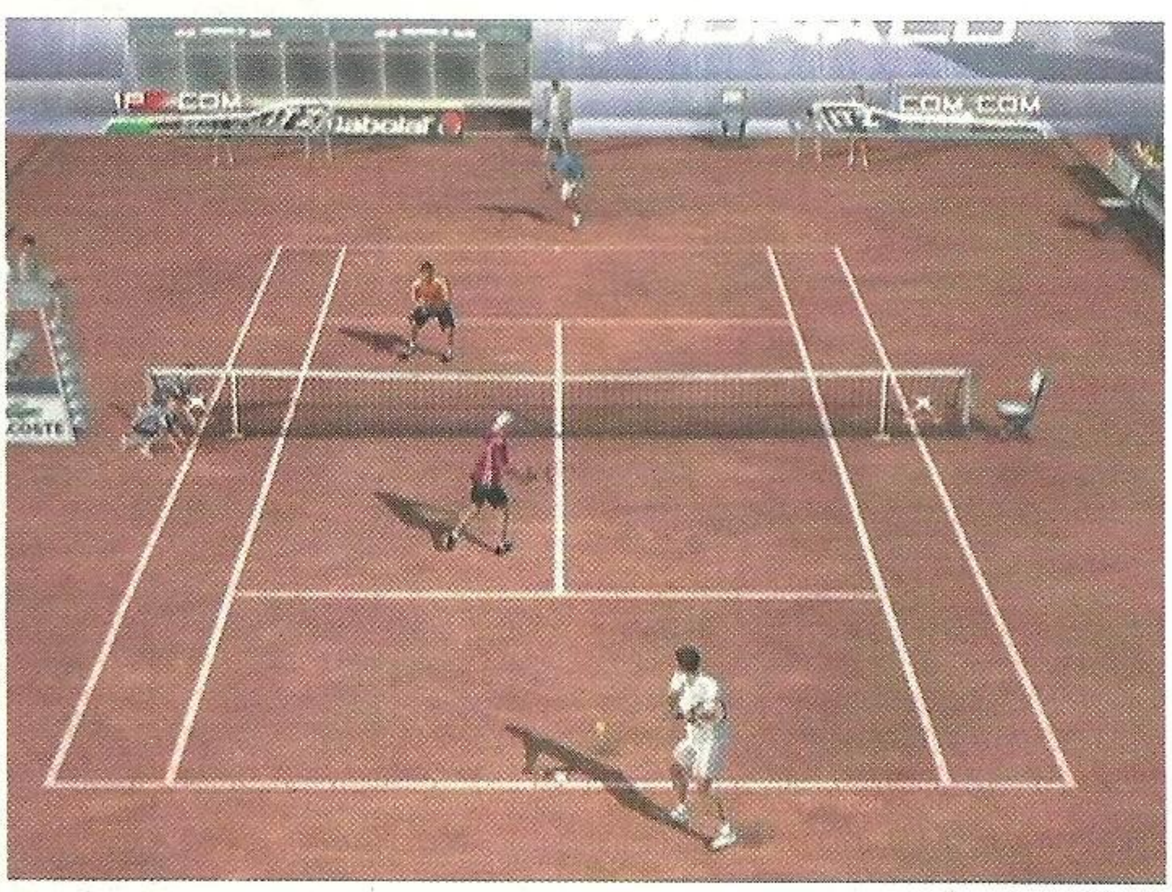
To wszystko sprawia, że w Top Spina można grać, grać i grać, co oczywiście polecam. Warto mieć tę grę w swojej kolekcji, bo jest po prostu najlepsza.

Marcellus

Licencja aint' shit

W Top Spin znajdziemy kilku tenisistów i nie mniej tenisistek z czołówki światowej, tej sportowej i tej, że się tak wyrażę, okładkowej. Pete Sampras i Michael Chang skończyli już wprawdzie kariery, ale to prawdziwe legendy tenisa. A jest jeszcze Gustavo Kuerten czy Lleyton Hewitt. Nie wolno nam zapomnieć o paniach - Daniela Hantuchova i Anna Kournikova sprawią, że wielu graczy przychylnym okiem zerknie na Top Spin. Hehe.

Jednak najlepszą zabawą jest tworzenie własnego gracza, a że edytor postaci jest prosty i przyjemny w użyciu, to można trochę poeksperymentować. Co oczywiście może się zakończyć stworzeniem Pinokia lub żony Frankensteina.



Top Spin zrobił na nas ogromne wrażenie. Dopracowana, miodna i śliczna gra.

Xbox — *Najlepszy tenis na konsole.*

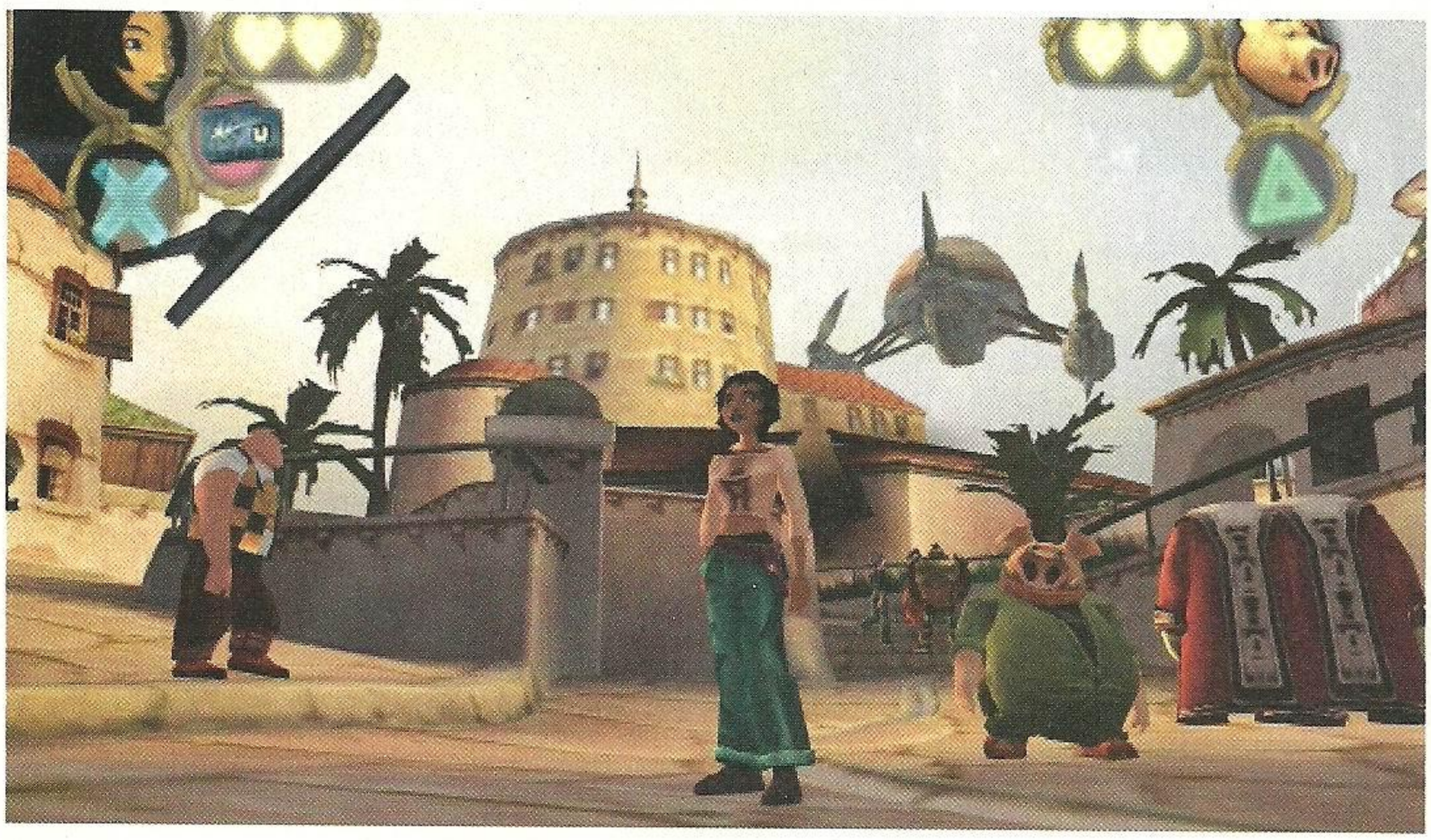
- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Power & Magic
- *Liczba graczy:* 1-4

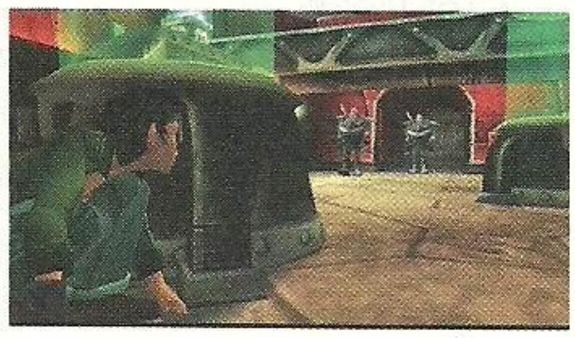
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live!*

9.0

- **Dobre:** Bogactwo otoczenia, świetnie zaprojektowany świat, przyjemna i zróżnicowana rozgrywka.
- **Złe:** Długość. Dziesięć w porywach do dwunastu godzin.
- **Brzydkie:** Na małych telewizorach niewiele będzie widać...





Beyond Good & Evil

Dobrze, że są tacy producenci gier jak Michael Ancel. Dzięki niemu możemy cieszyć się jedną z najciekawszych i najbardziej oryginalnych pozycji, jakie ukazały się w tym roku.

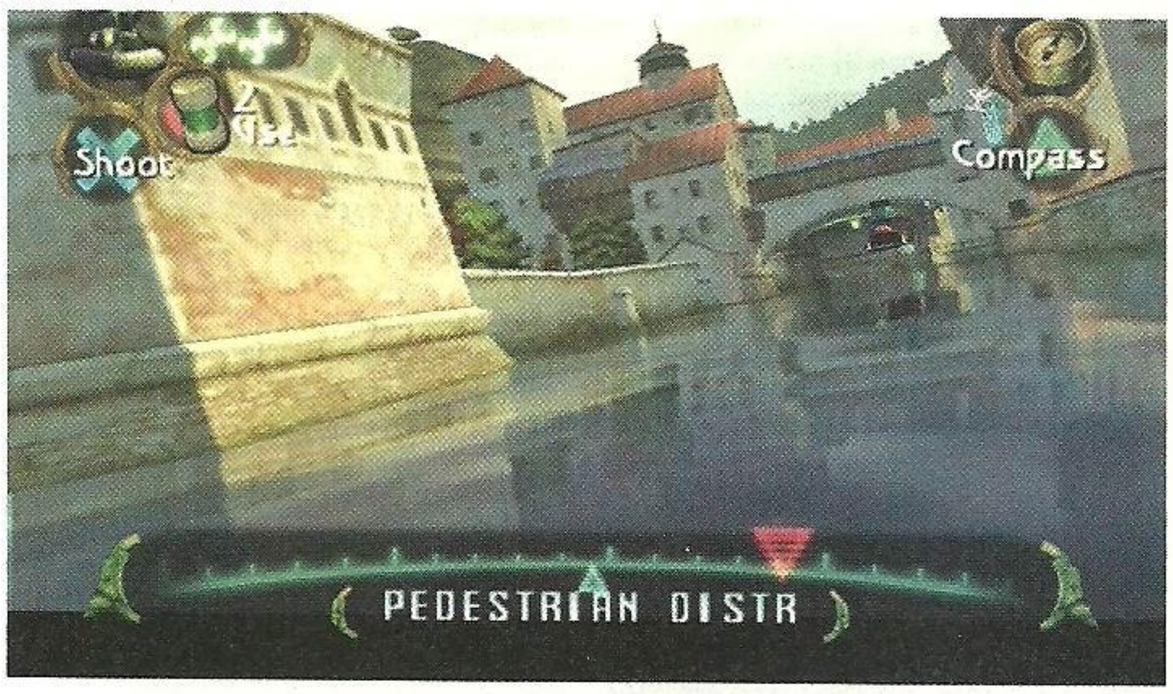
Po bliższym kontakcie z kilkoma poziomami gry, które opisywałem w sierpniowym numerze Neo bardzo chciałem zapoznać się jeszcze bliżej z ukończoną wersją Beyond Good & Evil. Oczywiście chciałbym również zrobić to samo z Prince of Persia, XIII, czy Rainbow Six 3, ale doba nie jest z gumy, a trzeba kiedyś spać. Mając do wyboru wszystkie wspomniane gry, zdecydowałem się jednak na Beyond Good & Evil. To właśnie nowa gra autora Raymana zaintrygowała mnie najbardziej z wielkiej czwórki Ubi.
A Książe i reszta poczekają na swoją kolej.

Historia

Pisałem o niej wcześniej, ale nie zaszkodzi przypomnieć. Świat Hyllis został najechany przez obcą rasę. Dzielne siły stróży porządku Alpha Sections odparły atak najeźdźców, choć wojna jeszcze się nie skończyła. Jade, nasza bohaterka mieszka sobie spokojnie wraz z sierotkami, którymi się opiekuje w starej latarni morskiej na wysepce. Czynnie uczestniczy w ostatniej bitwie z alienami, lecz gdy wszystko dobrze się kończy, Jade zaczyna mieć dziwne wizje. Wizje wizjami, trzeba dać jeść dzieciakom, zapłacić za prąd i wyremontować poduszkowiec. Jade parająca się zawodem fotografa bierze zlecenie. Polega ono właśnie na sfotografowaniu pewnego monstra zamieszkującego podziemną jaskinię. Szybko okazuje się, że tak naprawdę obca rasa panoszy się po całym Hyllis, szykując wielką inwazję i stopniowo wywożąc rdzennych mieszkańców planety. Z Jade kontaktują się członkowie ruchu oporu IRIS, do którego bohaterka zgadza się przystąpić. Razem zamierzają odkryć straszną prawdę wszystkim mieszkańcom, by zachęcić ich do wspólnego działania przeciw najeźdźcom. To ciekawy scenariusz. Zwłaszcza, że przywodząca na myśl animowane filmy oprawa wydaje się nie do końca do niego pasować. A jednak - pasuje jak ulał.

Zabawa

W Beyond Good & Evil upchnięto dość szeroką gamę różnych elementów, które czynią z tej gry niepowtarzalny miks platformówki, skradanki, wyścigów i przygodówki.
Początkowo naszej bohaterce towarzyszy szalony wynalazca Pey'j, prosiak o humanoidalnych kształtach, który jest przyszywanym wujem Jade. Po tajemniczym zaginięciu jej rodziców Pey'j przygarnął ją i wychował. Para doskonale się rozumie, a świniowaty jest nie tylko świetnym kompanem, ale doskonale zaprojektowaną postacią, nie pozbawioną widocznych dla nas cech charakteru. Znacznie ubarwia zabawę, a służy także do rozbawiania gracza oraz jako pomocnik w walce, czy przy zagadkach. Nieco później pojawi się druga postać, która również będzie wspierać Jade w jej poszukiwaniu prawdy.
Jade porusza się po Hyllis przy pomocy poduszkowca (będzie również inny pojazd); na początku przypominającego kupę złomu, ale stopniowo naprawianego i rozbudowywanego o działa, dopałki czy inne niezbędne bajery. Poduszkowcem śmiga się bardzo fajnie, a sterowanie nie pozbawione specyficznej dla takiej maszyny bezwładności sprawdza się wyśmienicie. Gdy trzeba – pojazd jest szybki, ma zamontowaną broń, a także specjalny kompas, na którym podawane są nazwy mejscówek, do których można się udać. Dostępne widoki to z kabiny lub zza maszyny. Poduszkowiec pełni także inną rolę – otóż w mieście odbywają się wyścigi tych pojazdów, w których warto wziąć udział, bo nagrody są zachęcające. Wyścigi będą także kluczowe w niektórych momentach scenariusza. A jeśli już przy nich jesteśmy – są nieźle zrobione. Oczywiście nie jest to WipeOut czy F-Zero, ale jak na jeden z elementów tej bogatej w różne warianty rozgrywki pozycji, nie odstają jakością od reszty.
Gdy poduszkowiec zacumuje u celu podróży, Jade biega na swoich zgrabnych nóżkach. A ponieważ sterowanie jest intuicyjne i czułe, przyjemność z kierowania ruchami bohaterki jest spora. Standardowo dla przygodówek Jade odwiedza różnie miejsca, rozmawia (dialogi są naprawdę dobrze napisane), wykonuje transakcje handlowe, bierze udział w mini-grach, jak choćby w fajną wariację cymbergaja, czy dostaje kolejne zadanie. Dzielni przyjaciele ruszają rozwiązywać zagadki, walczyć, a nawet skradać się w ciemnościach.
Tutaj zabawa nie odbiega specjalnie od tego, co mieliśmy możliwość sprawdzić wcześniej w setkach innych gier przygodowo-zręcznościowych. Realizacja jest jednak bez zarzutu, a rozwiązywanie nawet nieskomplikowanych zadań sprawia sporą satysfakcję, podobnie jak walka. Do tej ostatniej Jade używa kija, specjalnego dysku do ciskania oraz swojego poręcznego prosiaka. Wyprowadzanie prostych combosów odbywa się po wciśnięciu jednego przycisku, ale można na przykład płynnie zmienić kierunek, w jednym ciągu tłukąc nieprzyjaciół ustawiających się z obu



Przeciwnicy znacznie różnią się od siebie i nie zawsze dają się pokonać w ten sam sposób. Warto korzystać z pomocy prosiakowatego Pey'j .

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://beyondgoodevil.com** i jest tam wspaniały trailer, są wallpapery, screeny i informacje.

stron. Można (i często trzeba) również zawołać na pomoc prosiaka, innym razem to on woła Jade, by przyszła mu z odsieczą. Naturalnie są i bossowie, z którymi pojedynki są jednymi z milej wspominanych przeze mnie fragmentów gry. Mimo prostoty walka nie zawodzi i jest nie tyle przerywnikiem, co pełnoprawną częścią zabawy.

Po jakimś czasie pojawią się misje, w których zamiast walczyć można przekraść się niejako za plecami strażników. Piszę „można", bo nie trzeba. Jeśli ktoś woli frontalny atak i konkretną młóckę, także może to zrobić. Ale zabawa w skradankę jak zawsze sprawia sporo satysfakcji.

Sekcje platformowe najczęściej trafiają się w momencie, w którym Jade odnajduje jakieś ukryte przejście, bądź schowaną perłę. I znów nie jest to zabawa przypominająca choćby Mario – skoki są bowiem automatyczne, jak nie przymierzając w Zeldzie. Wystarczy podejść do krawędzi, a bohaterka po prostu przeskoczy dziurę. Tutaj trzeba raczej pokombinować nad dotarciem do znajdującego się w oddali miejsca; skacząc po ruchomych chodnikach, czy po latających według schematu plaftormach.

Jade jest fotografem i niezależnie od linii scenariusza przez całą grę zajmuje się robieniem zdjęć istotom zamieszkującym Hyllis. Jest to o tyle fajna sprawa, że za każde zdjęcie na konto bohaterki przelewane są pieniążki, a za każde osiem zdjęć upgrade'owane są możliwości aparatu, choćby coraz potężniejszym zoomem. Aparat pełni także niejako rolę skanera; dzięki zdjęciom można się dowiedzieć nieco więcej o przedmiotach, czy istotach.

Wszystkie te elementy zostały pomyślane i wykonane bez zarzutu, a przejścia między nimi są wręcz niezauważalne. Gracz po prostu uczestniczy w przygodzie, czy to tłukąc kijem wstrętne poczwary, fotografując wyskakującego wysoko z wody rybozwierza, czy śmigając poduszkowcem w kolejnym wyścigu. Warto jeszcze krótko wspomnieć o bardzo estetycznym menu osobistym Jade – tu może obejrzeć przedmioty, przeczytać wiadomości, czy sprawdzić wytyczne do danej misji. Jest również mapa, która pomoże odnaleźć drogę zabłąkanym.

Hyllis żyje!

Beyond Good & Evil wygląda fantastycznie. Świat żyje swoim rytmem niezależnie od tego, co robią główni bohaterowie. W Głównym Kanale poduszkowce śmigają nad wodą, w knajpach toczą się rozmowy, po ulicach spacerują przechodnie. Zapada zmrok, a potem budzi się nowy dzień. Oczywiście wszystko zostało zdefiniowane przez autorów, ale nie sprawia wrażenia sztuczności. Bardzo przyjemnie jest pokręcić się choćby ot tak, bez celu po mieście, czy pofruwać nad wodą. Zarówno pod względem designu, jak i technicznego wykonania praktycznie nie można tej grze nic zarzucić. Projekty postaci są świeże i mało oklepane, wygląd świata Hyllis to fantastycznie zrealizowane połączenie „Piątego Elementu", Anime i francuskich komiksów. Amerykanie zrealizowaliby to wszystko zupełnie inaczej i można się tylko cieszyć, że za BG&E stoją właśnie Francuzi i ich wyobraźnia. Mocnym punktem oprawy... ach, właściwie oprawa nie ma słabych punktów. Postacie, choć momentami groteskowe, są bardzo oryginalne, ale nigdy dziecinne czy cukierkowe. Humanoidalne nosorożce obsługujące Jade w swoim nielegalnym warsztacie czy pół-prosiaka Pey'ja łyka się bez problemu; pasują tu wręcz idealnie. Kolorystyka – cudowna, momentami przywodząca na myśl baśnie, innym razem technoświaty najeźdźców. Bomba.

Muzyka jest rewelacyjna i zmienia się w zależności od sytuacji. Raz poważna, spokojna i ledwo słyszalna, innym razem pompatycznie i z siłą potęguje napięcie. Można wbić się do baru by posłuchać świetnego kawałka z wokalem wyjącym co chwila refren. Bohaterowie w części dialogów posługują się świetnymi, dobranymi ze smakiem głosami, a do efektów również nie można się przyczepić. Krótko mówiąc – coś pięknego.

Grę zrealizowano w stałym trybie 16:9, więc na dole i górze ekranu widoczne są czarne pasy. Oczywiście ma to podkreślić jej filmowy charakter i to się w gruncie rzeczy udaje, ale posiadacze mniejszych telewizorów mogą się poczuć rozczarowani. Cóż poradzić.

Konkluzja

W erze sequeli i licencji wcale nie jest łatwo opracować zupełnie nowy, oryginalny produkt, z bohaterami i światem, o których wcześniej nikt nie słyszał. I nie chodzi mi o brak inwencji autorów gier. Raczej o wydawców, którzy najzwyczajniej w świecie boją się wspierać zapleczem finansowym takie projekty.

Dla mnie wielkie koncerny wydawnicze, a Ubi Soft jest bez wątpienia jednym z największych na świecie, mają wręcz obowiązek nie tylko wypluwać kolejne kontynuacje czy remake'i, ale także i promować oraz finansować realizację nowych pomysłów. Inaczej rynek gier kiedyś po prostu zeżre własny ogon, a tego przecież nikt z nas nie chce. Nie zmuszając Ancela do opracowywania kolejnego Raymana, ale dając mu swobodę, Ubi zasługuje na szacunek. Co nie zmienia faktu, że pozostałe trzy pozycje z wielkiej czwórki Ubi recenzowanej w tym numerze to... no właśnie; remake (Prince of Persia), licencja (XIII) i sequel (Rainbow Six 3). Kocham każdą sekundę spędzoną w świecie Hyllis. Jednak jest kilka elementów, które nie pozwalają wystawić grze wyższej oceny. Po pierwsze, zabawa jest stosunkowo krótka jak na tak doskonale wymyślony i wykonany świat. Przejście gry to jakieś dwanaście godzin, po których Beyond Good & Evil poleci na półkę; chyba, że ktoś zechce drugi raz odtwarzać ten sam scenariusz. Ale takich osób jest raczej niewiele. Po drugie zaś i chyba bardziej istotne – BG&E jest momentami aż za bardzo bezproblemowe. Poziom trudności nie jest zbytnio wygórowany, a ukończenie gry w podanym czasie nie powinno sprawić kłopotów nawet średnio zaawansowanemu graczowi. Co w połączeniu z długością gry może okazać się problemem dla osób szukających długiej rozrywki za wydane pieniądze. Jeśli jednak jesteście w stanie przełknąć tę pigułkę, czeka na Was przepiękna i świetnie obmyślona przygoda. Piękna gra.

Gulash

PS2, Xbox, GCN *Świetna, choć krótka przygoda.*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.*

9.0

- **Dobre:** Sporo ciekawych misji na wszystkich niemal frontach II wojny światowej. Dużo fajnych samolotów.
- **Złe:** Fabuła nie trzyma się kupy. Przeciwnicy nie są zbyt sprytni, ale za to jest ich dużo.
- **Brzydkie:** Niektóre obiekty naziemne nie są najładniejsze, ale całość wygląda w porządku.

Secret Weapons Over Normandy

Choć na pierwszy rzut oka SWON wyda Wam się symulatorem, nic bardziej mylnego. To klasyczny shooter – coś jak Ace Combat, ale w realiach drugiej wojny światowej.

Podobnie jak w arcydziele Namco, tak i w kreacji Totally Games jesteśmy swoistą latającą orkiestrą – od naszych poczynań zależą, ni mniej ni więcej, losy całej wojny. Będziemy bronić i atakować, zestrzeliwywać samoloty i topić łodzie podwodne, chronić szpiegów i... Wiele więcej. Zadań mnóstwo, samolotów również całkiem sporo, a celów nigdy za mało. Wprost przeciwnie – zazwyczaj jest ich więcej niż możemy zestrzelić, ale na szczęście gra nie zawsze każe nam wszystko robić samodzielnie.

Naszym growym alter ego będzie niejaki James Chase, młody Amerykański pilot palący się do walki z Frycami. Po pierwszej udanej misji Chase zostaje wcielony do super elitarnego szwadronu samolotów myśliwskich. Jak się jednak szybko okazuje, nie tylko. Pierwsze misje to początek wojny na Zachodzie – ewakuacja Dunkierki, podczas której nasz bohater po raz pierwszy napotyka pilotów z elitarnej jednostki Luftwaffe o kryptonimie Nemesis. I o dziwo udaje mu się zestrzelić jej dowódcę, niejakiego Kriega. I teraz ciekawostka i jednocześnie absurd fabularny tej gry – w kolejnych misjach prawie zawsze napotykamy rządnych zemsty pilotów z Nemesis, którzy... Od razu rozpoznają naszego bohatera, bez względu na to, czym leci i jak bardzo misja nie byłaby tajna przez poufna. Przykłady? W kolejnych misjach jesteśmy rzuceni np. do Afryki Północnej, aby powstrzymać faszystowską ofensywę – misja jest tajna, ale samoloty z Nemesis już na nas czekają, a na dokładkę wiedzą, że ten koleś w Swordfishu (przedpotopowy dwupłatowiec) to właśnie James Chase, choć wcześniej widzieli go w Hurricanie.

Czasami gra robi niespodzianki i zamiast latania samolotami mamy samo strzelanie, jak tu - z działka obrony przeciwlotniczej.

No ale dobrze – okazuje się, że Chase wraz ze szwadronem Battlehawks to aliancki odpowiednik naszego Rudego 102 i jego dzielnej załogi. Bez nich wojna byłaby z kretesem przegrana – już w jednej z pierwszych misji nasz bohater leci z tajną misją ukradzionym bombowcem Luftwaffe, przenika za linie wroga, przechwytuje lotnisko i powstrzymuje całą hitlerowską inwazję na Anglię. Z niewielką tylko pomocą przyjaciół i wykorzystując faszystowską myśl techniczną – mam tu na myśli niemieckie samoloty. No właśnie – możliwość latania Bf-109 (i innymi) i strzelania do niemieckich samolotów jest jednym z największych atutów tej gry. I tylko to wyjaśnia płycizny fabuły.

A jak już przy samolotach jesteśmy – w Secret Weapons Over Normandy polatamy sobie dwudziestoma maszynami niemal wszystkich stron konfliktu. Jest słynny amerykański P-51 Mustang i nie mniej słynna Latająca Forteca B-17, którą wprawdzie nie pokierujemy, ale za to postrzelamy sobie z działek do atakujących nas szkopów. Brytyjczycy dostarczyli Spitfire'a oraz nocny myśliwiec bombardujący Mosquito. Japończycy mają tylko jeden samolot w grze – myśliwiec Zero. Podobnie Związek Radziecki – potężny samolot szturmowy Il-2. Niemcy też dostarczyli kilka maszyn: myśliwce Bf-109 i FW-190 czy bombowiec Junkers Ju-88. Dobra, te maszyny to sedno gry, ale tytuł wskazuje na jakąś tajną broń. I oczywiście samolotami eksperymentalnymi też da się w SWON polatać – dwa amerykańskie latające skrzydła ze śmigłami pchającym – XP-55 Ascender i XP-56 oraz dwa niemieckie – prototypowy Messerchmitt Me-163 Komet z silnikiem rakietowym i pierwszy odrzutowy samolot wojskowy użyty w misjach bojowych, Me-262. Ufff... Sporo tych nazw kodowych, ale ważniejsze są liczby – gra przetacza się w trzydziestu misjach przez najważniejsze fronty drugiej wojny światowej – Europę Zachodnią, front Wschodni (bitwa o Stalingrad), Afrykę Północną, a nawet Pacyfik, gdzie weźmiemy udział w bitwie o Midway. Po tym wszystkim jeszcze raz wrócimy do Europy, aby uczestniczyć w lądowaniu w Normandii oraz w rajdach bombowców na niemieckie ośrodki przemysłowe. Dużo misji, dużo samolotów, dużo powtarzania, bo gra dość

Grafika jest śliczna, szczególnie w przypadku samolotów. Otoczenie z bliska również nie wygląda źle.

szybko robi się piekielnie trudna – trzeba walczyć w powietrzu z myśliwcami wroga i niemal jednocześnie atakować cele naziemne lub nawodne.

Na brak wrażeń nie można narzekać, a na całe szczęście czasy ładowania są krótkie i jedyne, co w tym przypadku drażni to zbyt rzadkie checkpointy w czasie misji.

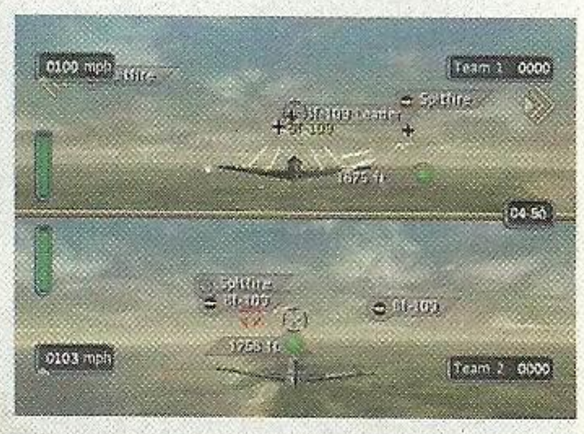
A właśnie – zadania zazwyczaj są wieloetapowe. Cele pojawiają się w trakcie wykonywania misji, niektóre są ważne, inne mniej, a jeszcze inne są bonusowe.

Warto jednak zaliczyć w miarę możliwości wszystkie, bo dostaje się za nie punkty pozwalające ulepszać samoloty – lepszy silnik, mocniejszy kadłub i pancerz, więcej amunicji i bomb. To wszystko bardzo przydaje się w walce z przeważającymi siłami wroga. Znacznie trzeba dodać – cztery do jednego to zazwyczaj najbardziej uczciwa z przewag, jakie gra ma do zaoferowania. A doliczyć trzeba do tego obronę przeciwlotniczą, która nigdy nie próżnuje. Powiedzenie lataj nisko i powoli nie bardzo się tu sprawdza.

Sterowanie w SWON jest łatwe do opanowania. Jednak pierwsze misje treningowe bardzo się przydają, a poćwiczenie torpedowania, czy bombardowania w locie nurkującym też warte jest przemyślenia. Akurat te dwa ostatnie zadania należą do tak zwanych wyzwań – np. żeby zdobyć Spitfire'a, trzeba pokonać instruktora w walce powietrznej. Nie jest to specjalnie trudne, ale trochę trwa.

W każdym razie gra wybacza sporo błędów i jedyne, na co można się narazić to przeciągnięcie, czyli za wysokie podniesienie nosa samolotu przy zbyt niskiej prędkości. W korkociąg wpaść się nie da.

Graficznie SWON jest więcej niż dobry – przepiękne są modele samolotów, widać każdy szczegół, niemal każdy nit. Z otoczeniem też jest nienajgorzej – wprawdzie jest trochę uproszczeń w modelach czołgów,



instalacji naziemnych itp., ale i tak jest dobrze. Efektu pogarszania się rozdzielczości tekstur wraz z mniejszą wysokością również nie uświadczymy – można latać na wysokości dziesięciu metrów i z bliska przyglądać się otoczeniu. Eksplozje też zasługują na pochwałę, choć zazwyczaj są podobne. Na przykład każdy statek tonie w wyznaczony mu sposób – transportowiec tonie z wysoko uniesioną rufą, patrolowiec eksploduje, a łódź podwodna łamie się w pół. Można to było jakoś lepiej zróżnicować.

Na szczęście różnorodność wybuchów jest większa w przypadku samolotów – odpadają skrzydła, czasami odfrunie sobie śmigło. Nic tak nie zagrzewa do dalszej walki jak widok spadającej w płomieniach maszyny wroga.

Dźwięk też jest niczego sobie – maszyny różnie grają, w radiu ciągle słychać komunikaty walczących, czasami poszprechają coś niemiaszki czy pokrzyczą żółtki. I drażni tylko fakt, że trafienia w nasz samolot zawsze brzmią jak rzucanie grochem o blachę – nawet gdy lecimy zbudowanym niemal w całości z płótna Swordfishem.

Ale i tak jest spoko.

SWON to po prostu dobra gra, nie wybitna, ale właśnie dobra. Podnosi adrenalinę, wciąga i przynosi satysfakcję. Ustępstwa w realizmie są do przyjęcia, bo to przecież klasyczny samolotowy shooter, a nie żaden symulator. A że fabułka trochę naiwna? Nie szkodzi! Ważne, że można sobie polatać tymi wszystkimi maszynami i zniszczyć co tylko wlezie na celownik. No i jest jeszcze multiplayer na split-screenie – można walczyć przeciwko sobie, ale równie fajna jest zabawa w kooperację. Można pokusić się o stworzenie naprawdę zgranego zespołu... Lub bezceremonialnie rywalizować o to, kto zestrzeli więcej samolotów przeciwnika.

Do maszyn!

Marcellus

Dawno nie było fajnej strzelaniny z samolotami w realiach Drugiej Wojny Światowej. Dodatkowo SWON ma warstwę fabularną.

PS2 i Xbox — *Ace Combat w realiach II Wojny Światowej.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Totally Games
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock2, Memory Card 8Mb*

7.7

- **Dobre:** Ciekawy klimat, ładna oprawa, bardzo dobry system rozgrywki, ogromna żywotność.
- **Złe:** Sztuczna inteligencja przeciwników czasami zasługuje na miano sztucznej głupoty.
- **Brzydkie:** Potencjał gry kryje się pod średnio atrakcyjną skorupą. Dość długie czasy ładowania.

Gladius

Starożytność to mój ulubiony okres w znanych nam dziejach ludzkości, a Rzym i Grecja z tamtych lat swą magią, wzniosłością i tajemniczością ustępują chyba tylko Egiptowi.

Nie było to dla mnie bez znaczenia przy pierwszym kontakcie z grą. Zasiadłem do niej wyraźnie zachęcony motywem walczących gladiatorów i ryczącego tłumu, od którego zależy życie wojowników. Mimo to, na pierwszy rzut oka Gladius nie przyciąga. Na drugi również. Przynajmniej tak było w moim przypadku. Dopiero przy trzecim spojrzeniu dostrzegłem w nim większą głębię. Większą, niż się spodziewałem.

Świat Gladiusa po raz kolejny odzyskał pokój po wielkiej wojnie, czego dowiadujemy się z malowniczego intra. Walka trwa już jedynie na arenach gladiatorów. Gra na początku pozwala nam na wybranie jednej z dwóch dostępnych postaci. Pierwszą jest Valens, syn najsłynniejszego gladiatora Imperii. Gra nim jest trudniejsza, od początku bardziej skomplikowana, przeznaczona raczej już dla graczy doświadczonych. Drugą postacią jest Ursula, księżniczka, córka barbarzyńskiego władcy, posiadająca tajemnicze moce, której ścieżka przeznaczona jest dla mniej zaawansowanych. Co istotne, obydwoje mają niezwykle interesujące historie, a jedynie ukończenie gry obiema postaciami da pełny obraz fabuły. Jest to po prostu ta sama baśń ukazana z dwóch różnych, wzajemnie uzupełniających się perspektyw.

Gra należy do gatunku RPG połączonego ze strategią turową. Dla porównania można podać takie tytuły jak Dynasty Tactics (miesiąc temu recenzowaliśmy drugą część), Tactics Ogre czy Final Fantasy Tactics. Elementem wyróżniającym system gry Gladiusa z tłumu jest nieco większa swoboda w wykonywaniu i planowaniu kolejnych ruchów. Objawia się ona możliwością rozkładania posunięć na tury, a także podejmowania niektórych działań poza swoją kolejką. Bardzo ciekawym patentem jest też Swing Meter, czyli miernik zamachu jaki robimy przy uderzeniu. Działa on na podobnej zasadzie jak np. u Squalla w FFVIII - jeżeli naciśniemy przycisk w odpowiednim momencie gdy punkt przelatuje po pasku, zadamy najmocniejszy cios (lub w innym przypadku rzucimy potężniejszy czar). Niestety, jeżeli się spóźnimy, będzie on znacznie słabszy, a więc czekanie na ostatnią chwilę wiąże się z pewnym ryzykiem. I dobrze - to mi się spodobało.

Niektóre strategie turowe potrafią bowiem po prostu uśpić znudzonego gracza. Swing meter ma parę postaci (np. szybkie wklepywanie podanej kombinacji przycisków) i jest dobrym powodem, by pozostać w pełni przytomnym.

Gladius oferuje szeroką gamę klas postaci (szesnaście głównych oraz mieszane), broni, wyposażenia i aren. Praktycznie wszystkie elementy mające wpływ na walkę są bardzo mocno rozbudowane i stwarzają wielkie pole do popisu dla zapalonych maniaków planowania strategii i szczegółowego szlifowania parametrów drużyny. Rozwój postaci, zdobywanie doświadczenia i popularności jest równie ważną rzeczą, co zagrania czysto taktyczne - za wygrane walki i postępy w grze otrzymujemy punkty,

pozwalające nabyć nowe umiejętności (są też pieniądze umożliwiające dokonywanie różnych zakupów).

Zaczynamy karierę w szkole gladiatorów, aby z czasem tworzyć coraz potężniejsze drużyny, walczyć na coraz to nowych, słynniejszych arenach, w coraz bardziej prestiżowych - jeśli można tak rzec - pojedynkach. Istnieje wiele lig charakteryzujących się odmiennymi zasadami i podlegających szeregowi ograniczeń i warunków. Jednak naprawdę dobrze przygotowana ekipa wojowników poradzi sobie w niemal każdej sytuacji. Od gracza zależy, czy taka będzie.

Od strony wizualnej Gladius jawi się jako całkiem ładny produkt. Na plus zaliczyć można niewątpliwie ciekawy klimat, idealnie pasujący do gry tego rodzaju. Od strony technicznej, choć nie jest zła, rzuciło mi się w oczy parę powodów do narzekań. Przede wszystkim, dla mnie ładna grafika objawia się masą szczegółów, dobrymi ujęciami kamery (najlepiej dynamicznymi) i nieskazitelną prezencją, która jest niestety bolączką tej produkcji. Taki już chyba urok strategii turowych, ale najzwyczajniej w świecie nie przemawia do mnie schematycznie ruszający się wojownik - to nie szachy. Brak zbliżeń i ciekawszych ujęć (najazdów kamery podczas zadawania ciosów, zgrabnych efektów, czegokolwiek), które mogłyby zniwelować to uczucie, także działa na mnie odstraszająco. Na szczęście design aren, menusów (których naoglądamy się sporo) i ważniejszych postaci, a także niezła reżyseria i wykonanie scenek przerywnikowych rekompensuje to z nawiązką, pozwalając zapomnieć o uchybieniach. Dźwięk jest dobry. Niezły dubbing, klimatyczna muzyka (inna dla każdego regionu), porządne odgłosy z pola walki. Niby nic specjalnego, ale nie wypada na tle reszty oprawy słabo, nie psuje atmosfery gry. Jeżeli miałbym znaleźć największą wadę

Gladiusa, bez wątpienia od razu postawiłbym na inteligencję przeciwników. A raczej jej okazjonalny brak. Choć nie było tak zawsze, często zdarzało się, iż po prostu załamywałem ręce nad poczynaniami moich wirtualnych adwersarzy. Wątpię, żeby taki był zamysł autorów - zmylić gracza za wszelką cenę... Nie, niektóre zagrania sterowanych przez konsolę gladiatorów są po prostu niemożebnie nielogiczne. Głupie. Szczęśliwie dla gry, w dalszych etapach niektóre błędy popełniane przez jednostki nie będą miały większego znaczenia, pozwalając grze stwarzać wyzwania. Do tego możliwość gry we dwie osoby (na Xboksie i GameCube nawet we cztery) jest bardzo mile widzianym dodatkiem. Poważną skazą dla całej gry są niestety długie czasy ładowania.

Reszta elementów Gladiusa trzyma się na przyzwoitym poziomie. Zarówno historia jak i jej bohaterowie, realia wykreowanego przez autorów świata (i klimat, jaki ostatnio udało się stworzyć w „Gladiatorze" Ridleya Scotta), oprawa audiowizualna, system rozgrywki - to wszystko jest jak najbardziej OK.

Największym atutem gry jest natomiast jej głębia. To, czego nie da się dostrzec na pierwszy rzut oka, po poświęceniu Gladiusowi odpowiedniej ilości czasu zaczyna wychodzić na jaw. Przydają się wszystkie przygotowane przez twórców gry możliwości ingerowania w umiejętności, uzbrojenie czy wygląd gladiatorów, czyniąc grę naprawdę elastyczną. Oferowana przez nią swoboda kreowania zabawy po swojej myśli jest właśnie tym, co czyni z Gladiusa bardzo dobry produkt. Należy jednak pamiętać, iż najpierw trzeba dać grze coś od siebie, aby dostać coś w zamian. Jeśli poszukujesz gry, którą będziesz mógł bawić się przez długie godziny, dni i tygodnie, propozycja LucasArts jest jak najbardziej do rozważenia.

Oskar

■ Można sprawić sobie zarówno Gladiusa, jak i Gladiatora i umiejętnie miksować strategię z jatką - gdy jedna znudzi się, zarzucić na chwilę drugą.

PS2, Xbox, GCN — *Świetna, jeśli poświęcisz jej dużo czasu.*

- *Wydawca:* LucasArts
- *Producent:* LucasArts
- *Liczba graczy:* 1-2 (1-4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.1

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Etc.*

- **Dobre:** Grafika – bump-maping na samolotach, ładne tereny, śliczna woda. Adrenalina podczas walki nie do opisania.
- **Złe:** Można było pomyśleć nad innego typu różnicowaniem samolotów, żeby opłacało się grać wszystkimi.
- **Brzydkie:** Brzydka animacja, kiedy podłącza się kilkunastu graczy na Live! Reszta w porządku!

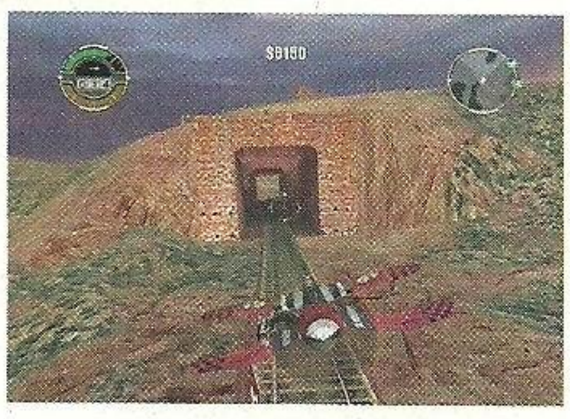
Crimson Skies High Road to Revenge

Kiedy człowiek wzniósł się w przestworza, popularne stało się stwierdzenie pewnego słynnego podówczas polityka: „Samoloty zakończą problem wojen między ludźmi!". Dziś już niewielu pamięta kontekst tej wypowiedzi, ale wszyscy wiedzą, że autor nieco się minął z prawdą.

Gdyby nie rwąca animacja w multiplayerze, grafice można spokojnie dać dychę. Jest piekna.

Wojny są, a samoloty są w nich jak najbardziej „mile widziane". Z jeszcze bardziej skrajnego założenia wyszli autorzy Crimson Skies: High Road to Revenge, według których po Pierwszej Wojnie Światowej ludzkość dopiero naprawdę zrozumiała, jaką moc ogniową mogą mieć maszyny latające i przeniosła w przestworza, w zupełnie nowym stylu całą epokę piracką. Tak jak w filmach Disneya pokroju „Super Baloo", czy anime, w których dzielni bohaterowie z pilotkami i goglami na głowach tną chmury na swoich udziwnionych dwu- i więcej płatach, walczą z potężnymi zeppelinami, a do tego wszystkiego – jakże by inaczej – pozyskują ze środowiska skarby różnej maści.

W Crimson Skies na Xboxa wciąż jest rok 1930. Prohibicja zawróciła ludziom w głowach, wielu przyjemnych rzeczy nie można robić i droga do buntu gotowa. Najbardziej dzielni i rządni przygód mężczyźni i kobiety przywdziali Squallowe kurtki i ruszyli w siną dal. Potworzyli klany, związali się przyjaźniami i wiedzeni honorem walczą ze sobą w najbardziej spektakularny ze sposobów. Crimson Skies: High Road to Revenge jest o tym właśnie. O jednym z takich pilotów, Nathanie Zacharym, szukającym zemsty na tajemniczych jegomościach, którzy z zimną krwią rozerwali jeden z jego więzów przyjaźni. W świecie Crimson Skies akcja toczy się szybko, kobiety są piękne, a co chwila pojawiają się nowe „klany" powietrznych piratów, którzy mając nad sobą zdolnych inżynierów twierdzą, że powinni rządzić światem. Dzięki temu właśnie gra wciąż zaskakuje. Kolejne misje ujawniają tajne bazy i coraz wymyślniejszych przeciwników... Dość powiedzieć, że w pierwszej fazie Crimson Skies spotykamy na przykład zeppelina, który zestrzelony



transformuje w dziwnego mecha-kraba. Scena, w której krab wspina się na wielką górę i nasz z nim pojedynek, wzięta jest żywcem z klasyki filmu (vide King Kong) i tak to właśnie idzie. Coraz szybciej i z górki. Misje polegają głównie na eskortowaniu, wyścigach i przetrwaniu w trudnych warunkach. Zwykle eksplorujemy jakiś fragment mapy i podlatujemy do kolejnych punktów kontrolnych, gdzie wciskając „x" rozpoczynamy nowy podrozdział, bo oto okazuje się, że coś komuś zginęło, lub ktoś komuś dokopał i mamy pokazać, co znaczy zadzierać z naszymi przyjaciółmi.

Nie byłaby Crimson Skies: High Road to Revenge tym czym jest (czyli grą bardzo dobrą), gdyby nie maszyny i możliwości jakie otwiera przed nami walka. Każdy z poziomów, czy aren w trybie multiplayer (o którym za chwilę) oprócz możliwości hasania w wysokich chmurach daje możliwość przeciskania się między przeszkodami, pod mostami, czy w jaskiniach. Do tego należy dołożyć wszelkiego rodzaju zakodowane ewolucje, które wykonuje się prostą kombinacją analogów joypada, a zaczyna wciśnięcie prawej gałki. Na przykład wciśnięcie gałki, a potem pociągnięcie obu do siebie spowoduje wykonanie szybkiego nawrotu przez plecy i wypoziomowanie samolotu. Są też beczki, pionowe wznoszenie (bez przeciążeń – niestety, ale w końcu to zręcznościówka), czy korkociągi. Nie można tych ewolucji wykonywać bez końca. Mają one swój własny miernik, który dość szybko się zużywa. Odnawia się też dość szybko, ale wystarczająco wolno, by nie szaleć bez przerwy i dać szansę wrogom. Oprócz tego prawie każdy z dostępnych w grze samolotów można raz upgrade'ować. Służy do tego zarabiana kasa i tzw. tokeny, które porozmieszczane są po poziomach w trudno dostępnych miejscach. Tokeny dostaje się też za dobrze wykonane zadania. I tak to właśnie idzie. Zabawy jest na około dwanaście godzin, a dodatkowo tryb multiplayer, o którym wreszcie słówko. Wszyscy bogatsi o obsługę Live! dostali do rąk jedną z najlepszych pozycji. Gra się naprawdę miło i zupełnie inaczej niż w tryb dla jednego gracza. Większość trybów to znane z innych tytułów rozwiązania: deathmatch, eskortowanie, zdobywanie celu, team deathmatch. Ale są też „pościgowe" areny, gdzie trzeba coś szybko dostarczyć, a wróg ściga. Obiecywano

płynną animację i tego niestety nie dotrzymano. Niektóre lokacje z trudem dźwigają 16 zawodników, animacja zwalnia i cały szok związany z bump-mapowanymi samolocikami, wodą, itp. ustępuje miejsca iście PCtowej chęci zdjęcia w opcjach kilku detali, by jakość animacji uległa poprawie (choć najczęściej animacja cierpi z powodu słabego łącza). Swoją drogą byłoby, z czego zdejmować. Grafika dochodzi tu swobodnie do mistrzowskiego poziomu dzięki kilku prostym kruczkom. Jednym z nich jest patent na kolejne poziomy – są to zwykle „wyspy na oceanach" – dosłownie i w przenośni. Na przykład lokacje na pustyni, to kilka kanionów, skał, budynków, lotnisk – naćkanych fajnie obok siebie, a dalej ocean płaskiego gruntu. Bardzo miły efekt, sprawnie wkomponowany w całość. Generalnie rzecz biorąc, gdyby animacja w multiplayerze nie chrupała, grafika być może dostałaby dyszkę. Z lekka oddalam też od dychy ocenę, bo pomimo faktu, że samolotów jest sporo, tak naprawdę do gry nadaje się tylko kilka. Devastator, którym latasz od początku wystarcza spokojnie do połowy gry. Dalej także niewiele się zmienia.

Tak czy owak gra naprawdę wciąga. Jeden z lepszych tytułów na X'a w ogóle, dla mnie absolutny hit, bo uwielbiam pościgi samolotowe i klimaty pirackie. Dla posiadaczy Live! tym lepszy, bo mogą pościągać sobie nowe samoloty!

Grabarz

Rzut z kabiny ogranicza nieco widoczność, ale tak łatwiej wycelować w nieprzyjaciela.

Xbox — *Młodości dodaj mi skrzydła! I naprzód!*

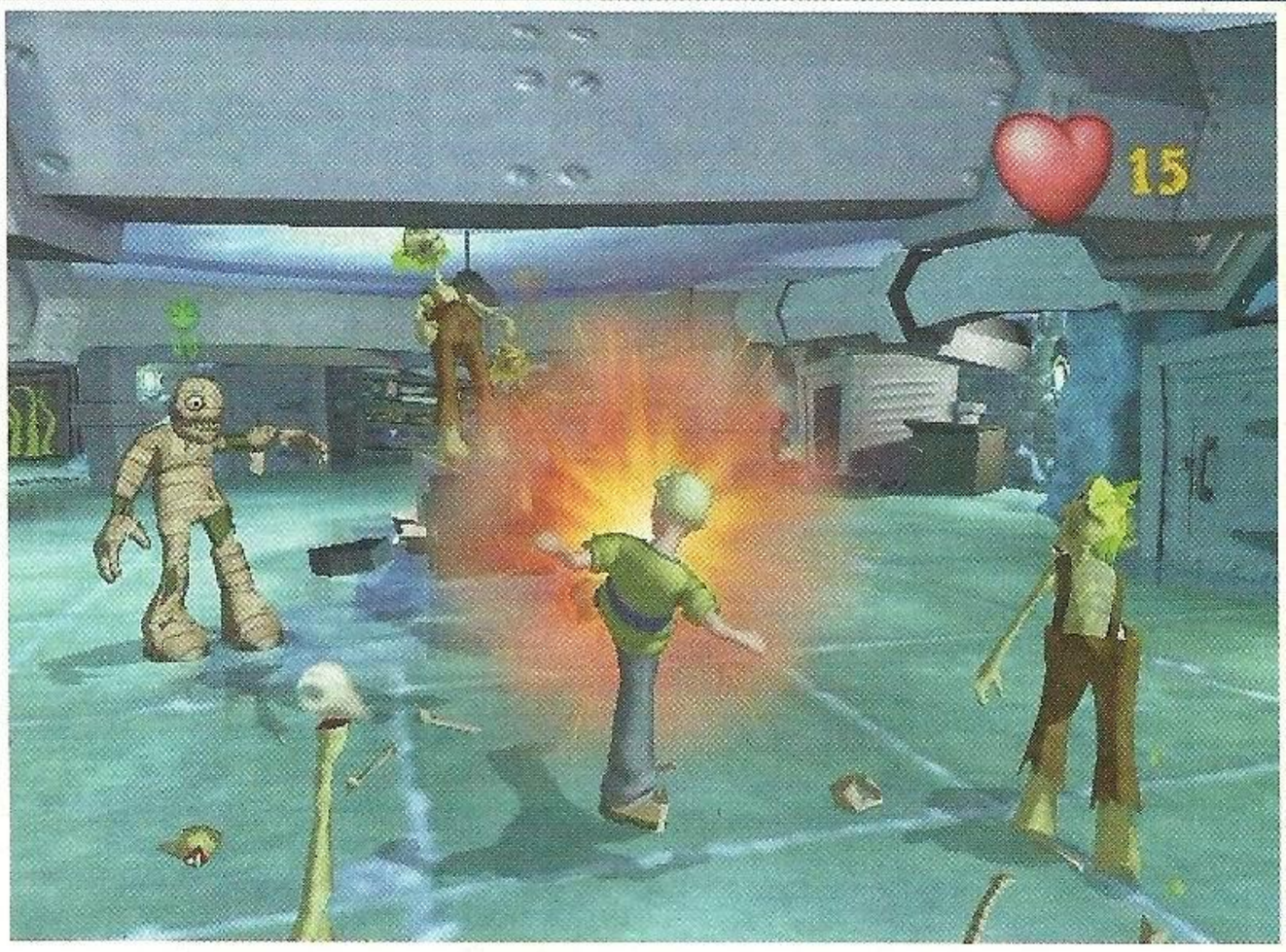
- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Microsoft
- *Liczba graczy:* 1-6 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Xbox Live!*

9.3

- **Dobre:** Fantastyczna grafika i niesamowita ścieżka dźwiękowa. W ogóle cały design GbtG jest godny podziwu.
- **Złe:** Najpierw gra szybko popada w schematy, a potem się kończy. Kilka godzin i po sprawie.
- **Brzydkie:** Wprawdzie rzadko, ale czasem jednak kamera wymierza graczowi policzek.



Grabbed by the Ghoulies

**Nawiedzony dom pełen ghuli, samotny bohater i jego porwana dziewczyna czekająca na ratunek.
Pewnie, że sztampowe. Ale za to jakie śliczne...**

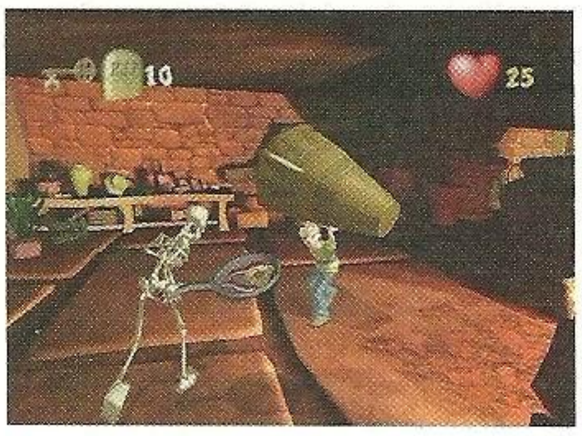
Tradycją Rare stało się budowanie rozległych i skomplikowanych światów w dziecinnej konwencji. Wystarczy, że przypomnimy sobie Banjo-Kazooie, czy choćby cukierkowego, ale klnącego lepiej niż cała banda szewców Conkera. Mimo przekolorowanej grafiki, zdeformowanych postaci i pociesznej muzyczki wspomniane gry są głębokie i obszerne. A przy tym niezwykle wciągające, i co tu dużo mówić - bardzo dobre. Grabbed by the Ghoulies również kroczy sprawdzoną ścieżką, oferując mistrzowskie wykonanie: bajecznie kolorowy świat z fantastycznie dopracowanymi komnatami upiornego domu, zabawne postacie, prezencję godną nagrody i niezłą zabawę. Tylko... "Niezła zabawa" to dla mnie za mało w przypadku tej firmy. Chyba przyznacie mi rację - od pierwszoligowych developerów oczekujemy pierwszoligowych pozycji. A Grabbed by the Ghoulies, mimo niezaprzeczalnego uroku, to dla mnie najwyżej druga liga.

Bohater gry - Cooper - trafia wraz ze swoją ukochaną do nawiedzonego domu. Zwyczajnie, chronią się przed deszczem. Nieopatrznie wypowiedziane słowa zdenerwowały barona von Ghoula do tego stopnia, że postanawia dać młodzikom nauczkę. Porywa panienkę, a dzielny Coop wspierany przez starego kamerdynera rzuca się na ratunek.

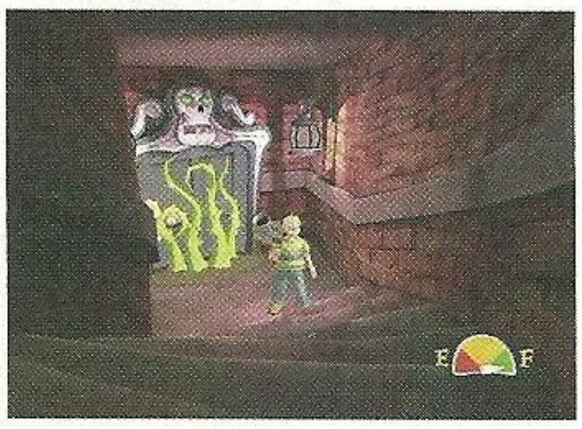
Zabawa prezentuje się następująco: Coop wchodzi do pomieszczenia i musi wytłuc zamieszkujące je upiory. Gdy już pozbędzie się paskud, otwierają się kolejne drzwi. I następne pomieszczenie. W grę nie wchodzą tylko pięści i kopniaki, ale także liczne przedmioty znajdujące się w domu. Krzesła, grube księgi, kije od szczotek, butelki... Wszystko to może zostać wykorzystane do eksterminacji ghuli. Dom można także konkretnie demolować: rozwalać szafy, beczki, dosłownie wszystko. A warto to robić, ponieważ na śmiałego eksploratora czekają liczne power-upy w postaci przyspieszenia, wzmocnienia ciosów, czy dodatkowej energii. Zdarzają się także nieprzyjemnie znaleziska, szkodzące bohaterowi. Często podczas nieinteraktywnych przejść korytarzami Coop zostaje przez coś przestraszony - trzeba szybko wstukać widoczną na ekranie kombinację przycisków. Inaczej ucieka cenna energia.

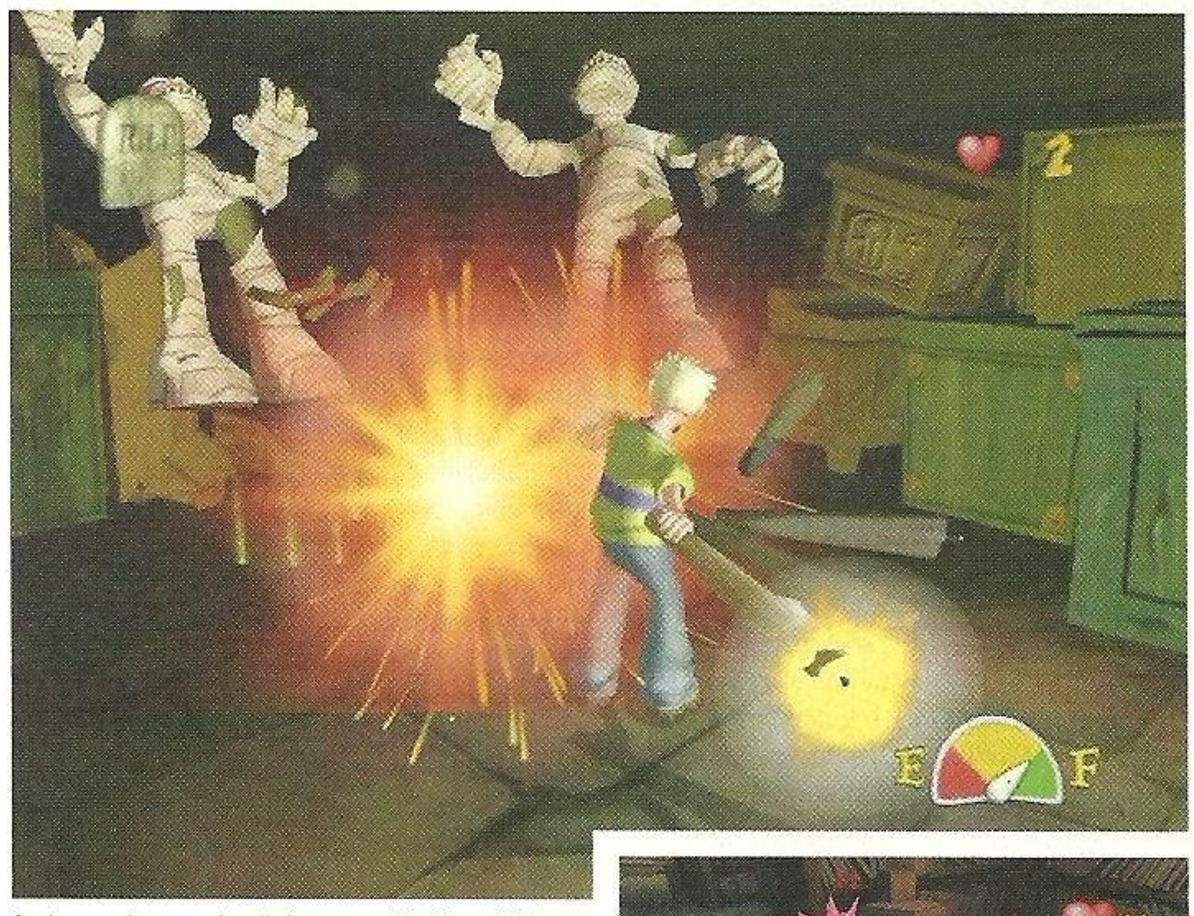
Równie proste, jak struktura gry jest sterowanie. Lewy analog odpowiada za ruchy chłopaka, prawym zadajemy ciosy. Przycisk A pozwala podnosić przedmioty, które mają być użyte w charakterze broni. Dodatkowo R i L pozwalają na obracanie kamery, która jednak pozostawiona samopas nie sprawuje się najgorzej.

Na początku zadanie wydaje się proste - przeciwnicy nie sprawiają problemów, a przedmiotów, które nadadzą się na broń jest mnóstwo. Wystarczy rytmicznie klepać w prawy analog i odpalać proste comba, aby pozbyć się zagrożenia. Jednak im dalej, tym trudniej. Nie ośmielę się powiedzieć, że potrzebne będzie strategiczne myślenie, ale nieco kombinowania jest jak najbardziej na miejscu. Pojawiają się coraz potężniejsi zawodnicy, których można pokonać tylko w określony sposób (na przykład na mumie działa tylko zapalona gromnica), nie ma już tylu broni, energia nie leży na każdym kroku, a dodatkowo Coopa ściga sam Mroczny Żniwiarz. W większości komnat jest bowiem określony czas, jaki młodzian ma na załatwienie sprawy, a także specyficzne zasady, których nie może złamać. Inaczej zaczyna gonić go Śmierć, której najlżejsze dotknięcie kończy się... Rozpoczęciem walki w tej miejscówce od początku.



Od momentu, gdy na ekranie telewizora pojawiło się logo, a z głośników dobiegł wyjęczany przez duchy tytuł gry w akompaniamencie fachowej muzyczki, czułem, że oprawa mnie rozwali. Jak widzicie na screenach, autorzy zdecydowali się nadać GbtG kreskówkowy styl, który w połączeniu z odpowiednią technologią (cel-shading), motywem przewodnim (horror na wesoło), a także znakomitą ścieżką dźwiękową (kreskówki-horrory) tworzy niepowtarzalną mieszankę. Moc Xboxa pozwoliła nałożyć na ściany bump-mapping. Są śliczne i świetnie dobrane tekstury, a animacja i zachowania postaci przywodzą na myśl film animowany. Brawa należą się także projektantom za





fachowych przeciwników - zombiaki, pająki, mumie, szkieletory czy impy (aka chochliki) w licznych wariacjach wywołują rechot. Są świetnie wykonani, jeszcze lepiej animowani i głupkowaci w śmieszny, niewymuszony sposób. Pod względem technicznym nie można się do niczego przyczepić - gra jest niemal przez cały czas płynna, a sporadyczne przycięcia są praktycznie nie do wychwycenia. Bardzo pomysłowo i starannie zrealizowano także przerywniki pchające do przodu linię scenariusza - na ekranie pojawia się komiks, po którym porusza się kamera pokazując nam tylko jeden obrazek. Animowany, oczywiście - ale również w komiksowy, minimalny sposób. Sfera audio, czyli muzyka i efekty jest równie dobra. Jak określić muzykę w tej grze? Naprawdę trudna sprawa. Zabawna - ale i straszna, wesoła - ale także budująca napięcie. Jednym razem pojawia się tylko motyw przewodni zagrany na fortepianie; innym - prawdziwa symfonia dźwięków. Do tego dochodzą głosy, a raczej odgłosy - bo postacie nie mówią, lecz wydają z siebie różne dźwięki. Chrząknięcia, jęki, okrzyki - to starczy, aby razem z muzyką zbudować niesamowity efekt. To jak "Scooby Doo" na sterydach i na

miarę dwudziestego pierwszego wieku. Absolutnie przepiękna i przekomiczna sprawa. Ale Grabbed by the Ghoulies rozczarowuje. Na początku zabawa jest przyjemna, jednak dość szybko zaczyna nużyć brakiem zróżnicowania. A może po prostu oczekiwałem zbyt wiele od pierwszej gry Rare na Xboxa? Przecież GbtG to gra ze wszech miar udana. A że prosta jak drut... Cóż, pewnie i w założeniach autorów taka miała być.

Gdy jednak zaczynam zastanawiać się "co by było, gdyby...", to mam ochotę wypunktować Rare i Microsoft za nadmierne asekuranctwo i uderzanie do jak najszerszego odbiorcy, a nie do koneserów i hardcore'owców.

Gulash

Xbox — *Piękna, ale płytka jak kałuża.*

- *Wydawca:* Microsoft
- *Producent:* Rare
- *Liczba graczy:* 1

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

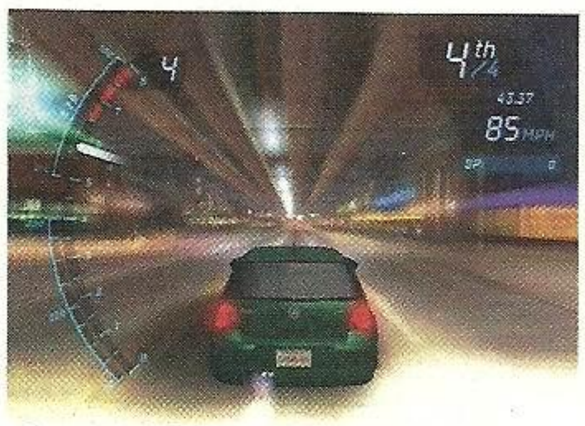
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.9

- **Dobre:** Cały tryb Underground, wizualne tuningowanie wózków to poezja. No i ta prędkość!
- **Złe:** Widok zza samochodu do niczego się nie nadaje, bo...
- **Brzydkie:** ...gra potrafi mocno zachrupać. Zresztą i bez tego się to zdarza.

Need for Speed Underground

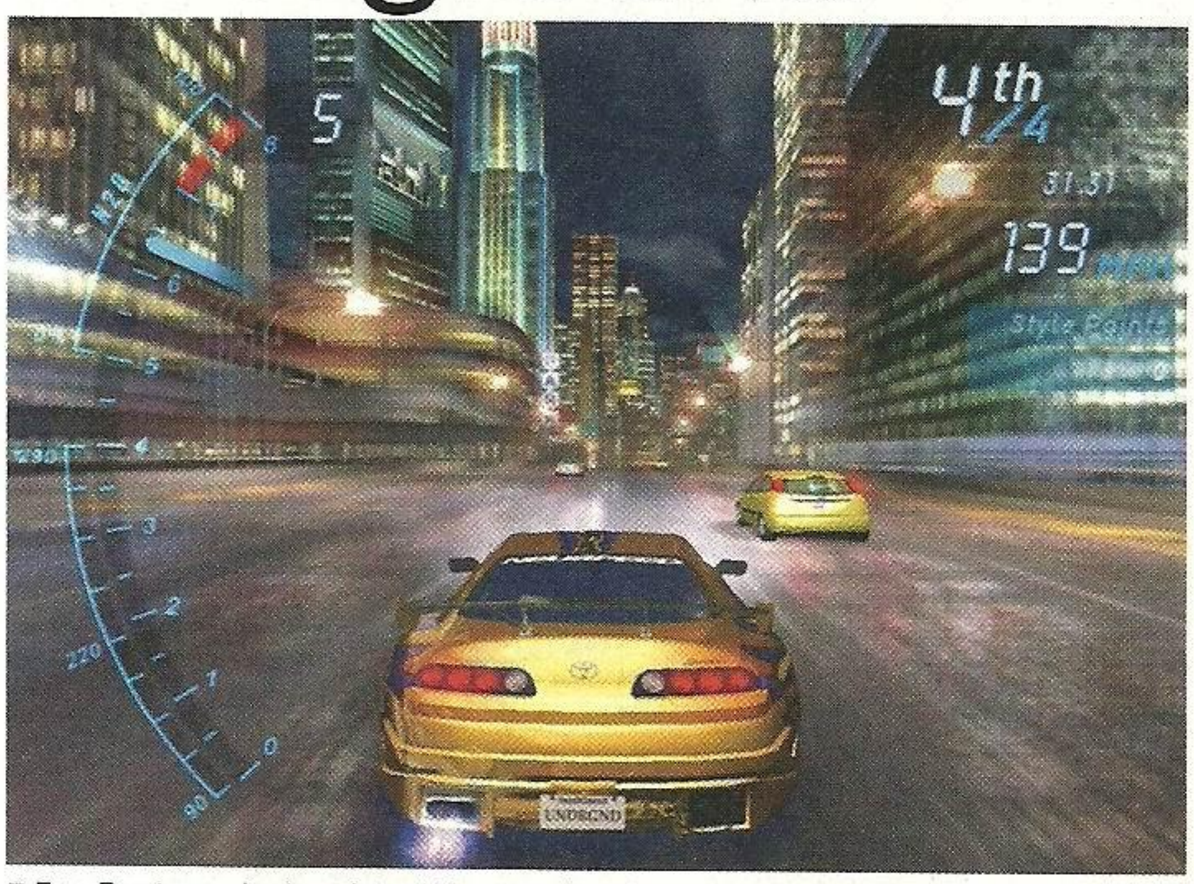
Poprzednia odsłona enefesa była naprawdę dobrą grą, przynajmniej na PlayStation 2. Ale to, co w tym roku zaprezentowało EA Canada to prawdziwe mistrzostwo świata w kategorii arcade'owych wyścigów.



■ Zachwycaliśmy się tym efektem w wersji przeznaczonej do zapowiedzi i będziemy zachwycać się dalej - tryb Drag po prostu rządzi. Proste, ale genialne.

Nielegalne wyścigi uliczne nie są oczywiście czymś nowym na konsolach. Najlepszymi dotychczas grami traktującymi o tym, że się tak wyrażę, sporcie były oczywiście obie części Midnight Club od Rockstar Games. W szczególności druga część. Ale NFSU to nowa jakość na rynku. Programiści z EA Canada nie są może specjalnie odkrywczy, ale z całą pewnością potrafią obserwować konkurencję i podbierać co lepsze rozwiązania. Trzeba też jednak przyznać, że to, co dorzucili od siebie również zasługuje na pochwałę. O tym jednak za chwilę. Jedynym wartym uwagi trybem zabawy dla gracza zaczynającego swą przygodę z NFSU jest Go Underground, czyli coś w rodzaju kariery. To tutaj ciężką pracą dorobi się wszystkich możliwych ulepszeń i upiększeń swojego samochodu. A czeka go długa droga, bo do przejścia jest ponad sto zadań. Niektóre łatwiejsze, inne trudniejsze. Wyzwania podzielone są na kilka kategorii – sprint to wyścig po trasie poprowadzonej ulicami nocnego miasta, circuit podobnie, ale tym razem wyścig składa się z trzech okrążeń. Lap knockut to również trzy okrążenia, ale w tym wypadku ostatni w stawce czterech samochodów odpada po przejechaniu każdego okrążenia. To dość normalne konkurencje, o tych bardziej niezwykłych za moment. W każdym wyścigu dostaje się punkty za efektowną jazdę – czy to poślizg, minięcie o włos jakiegoś samochodu, długi lot po wybiciu z podniesionego mostu, przejazd skrótem itp. Dzięki tym punktom odkrywamy różne elementy upiększające samochód, a im więcej takich elementów w naszym pojeździe będzie dopasionych, tym większa „reputacja" samochodu wyrażona gwiazdkami. Gwiazdki są jednocześnie mnożnikiem zdobywanych punktów – maksymalnie można ich mieć pięć, co w każdym wyścigu daje nam pięć razy więcej punktów niż normalnie. I tak dalej...

Wróćmy jednak do rodzajów zabawy, jakie napotkamy w Go Underground. Drift to techniczna konkurencja, w której na krótkim torze gracz musi popisać się skuteczną jazdą w poślizgu. Trudna, ale dostarczająca mnóstwa punktów. Drag z kolei to jeden z ciekawszych trybów w NFSU – standardowy wyścig na wyznaczonym i oczywiście prostym odcinku drogi. Cała zabawa polega na perfekcyjnym zmienianiu biegów, rozsądnym używaniu dopalacza z podtlenku azotu (o ile już się go dorobiliśmy), zmienianiu pasów (tylko tapnięcie lewo lub w prawo na krzyżaku) i czasami siedzeniu przeciwnikowi na ogonie w celu nabrania szybkości. Brzmi prosto, ale to bardzo często jest właśnie powód, dla którego niektóre gry wciągają, a inne nie. No i uczucie prędkości jest naprawdę niesamowite, a konieczność omijania jadących po ulicach samochodów dodaje jeszcze smaku. Ciekawe jest to, że w wyścigi w trybie Drag są dość krótkie - kilkadziesiąt sekund i po wszystkim, ale w czasie jazdy wcale się tego nie czuje - każda sekunda wydaje się być bardzo długa, bo trzeba w jej trakcie podjąć naprawdę sporo decyzji.



■ Free Run to przejazd, podczas którego można się zwyczajnie wyszaleć do woli - ale także spróbować sił w licznych zadaniach dodatkowych. A za nie - wiadomo - kasa!

Wszystkie wymienione typy wyścigów czasami występują jako mistrzostwa – trzy wyścigi z rzędu, punktowane według miejsc, jakie zajmiemy. I tak na przemian, aż do końca zabawy. W międzyczasie upiększymy swoją furę, zdobędziemy lepsze części i odkryjemy sporo różnych samochodów. I jedynym zgrzytem, na jaki natrafiłem podczas zabawy w Go Underground jest to, że możemy mieć tylko jeden samochód na raz – gdy chcemy zmienić brykę na inną, to dostajemy tak samo upiększony i ulepszony samochód, ale innej marki. Nici z kolekcjonowania rozmaicie pomalowanych czy dopasionych samochodów.

Czas zająć się najefektowniejszą stroną NFSU – oprawą audio-wizualną i od razu na wstępie zaznaczyć, że są to jedne z najładniejszych wyścigów, jakie dotychczas ukazały się na PS2. EA Canada potrafi wycisnąć z konsoli Sony naprawdę dużo. Samochody są po prostu przepiękne – widać każdy z dodanych przez nas detali, czy to będzie spojler, naklejka NOS, neon podświetlający naszą brykę od dołu czy też potężny wylot tłumika. Oczywiście jest to widoczne, gdy używamy widoku zza samochodu, a to nie jest najlepszy wybór – słabo czuć prędkość, a i animacja jakby częściej rwie. Jednym rozsądnym wyborem jest kamera umieszczona na przednim zderzaku naszego pojazdu – prędkość jest wtedy obłędna. Pędzimy przez rozświetlone neonami

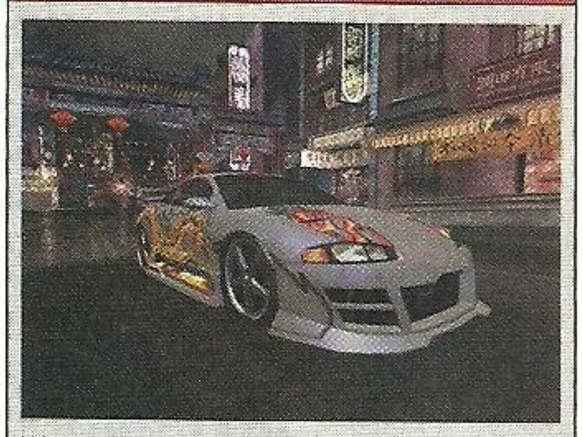
miasto, a otocznie zlewa się momentami w jedną wielobarwną smugę. Najefektowniejsze pod tym względem są wyścigi Drag, ale podczas normalnych zawodów też bywa nieźle - szczególnie, gdy odpalimy nitro. Momentami prędkość urywa głowę. Nocne ulice też są niczego sobie – detali jest mnóstwo: lampiony w Chinatown, reklamy, szyldy sklepów i budynki. Po ulicach walają się czasami worki na śmieci czy koszyki sklepowe, zwłaszcza podczas przejazdu przez slumsy. Jest też oczywiście ruch uliczny, który, choć zazwyczaj niewielki, potrafi mocno utrudnić jazdę – manewrowanie pomiędzy samochodami przy prędkości dwustu kilometrów na godzinę to zabawa w „uda się, nie uda się, uda się, nie uda się". Ale są też skoki np. z podniesionego mostu – kamera przełącza się wtedy i pokazuje efektowny lot naszej bryki, podobnie jest przy, co bardziej spektakularnych wypadkach – motyw wprawdzie zerżnięty z Burnouta, ale sprawdza się dobrze.

Oprawa audio jest nienaganna – mnóstwo licencjonowanych kawałków, w tym jak zwykle kilka nagranych specjalnie na potrzeby gry: Mystikal „Smashing the Gas (Get Faster)", Nate Dogg „Keep It Coming" i Petey Pablo „Need For Speed". Ale rap to nie wszystko – jest też mnóstwo kawałków ostrzejszych i bardziej industrialnych – Overseer, Asian Dub Foundation, Rob Zombie i tak dalej. Dwadzieścia sześć kawałków powoduje, że jest z czego wybierać. Są też pięknie grające silniki i tłumiki oraz pisk opon na asfalcie i odgłosy stłuczek – to też wykonano świetnie. I szkoda tylko, że nie mam systemu z THX...

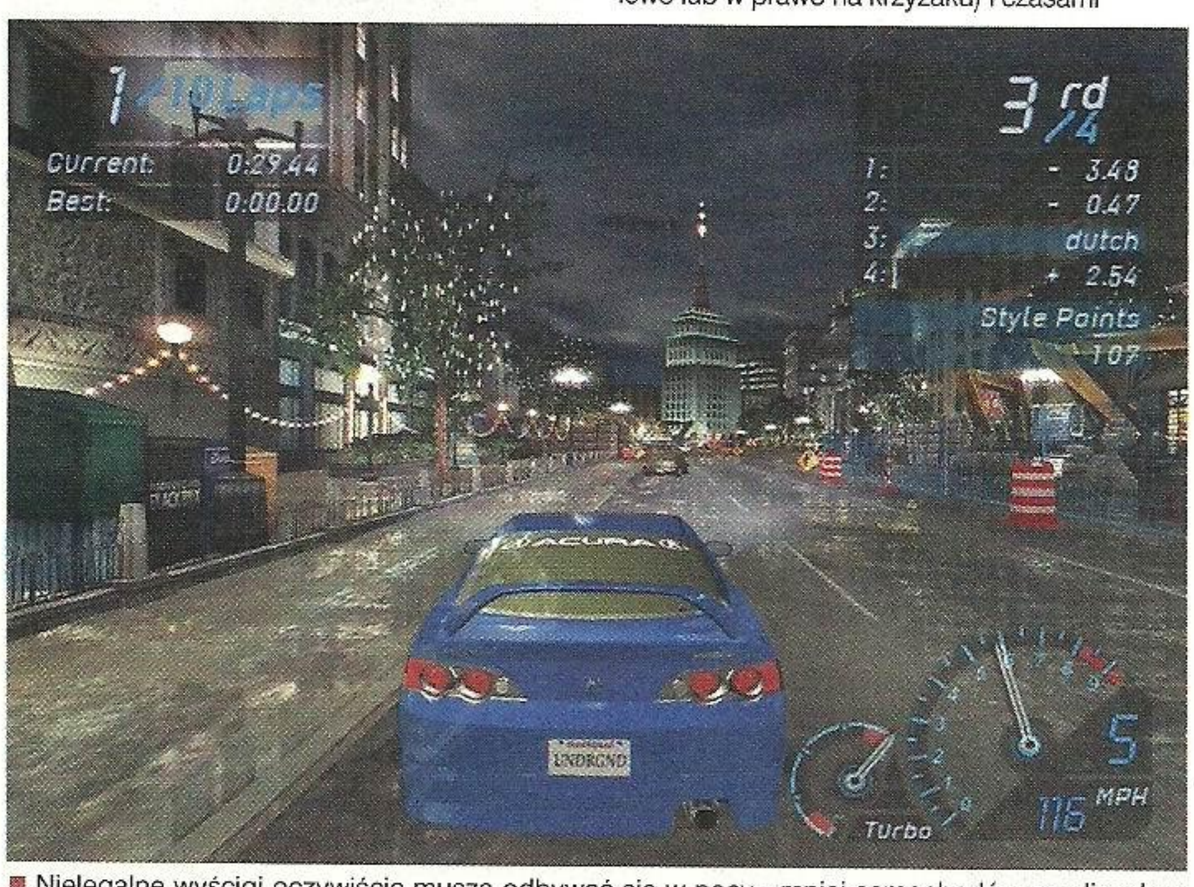
Co można jeszcze powiedzieć? Może to, że można grać w sieci na PlayStation 2, a także na podzielonym ekranie? A może to, że Need For Speed Underground będzie sprzedawany za 159 złotych? Tak, to chyba dobry argument – gra wyciskająca z PS2 ostatnie soki, śliczna, szybka i długa, bo przynajmniej na kilkadziesiąt godzin, za taką cenę? Biorę.

Marcellus

Tjuning wizualny



W pewnym momencie można wybierać spośród tak wielu części do naszego samochodu, że naprawdę trudno nie dostać oczopląsu. Mnóstwo spojlerów, bocznych listew, profilowanych masek, a nawet dachów. Światła, przyciemniane szyby, różnokolorowe neony, wyloty tłumików i to nadal nie wszystko – są jeszcze przecież felgi. Samochód można pomalować na jeden z kilkudziesięciu kolorów, to samo można zrobić z tylnym skrzydłem, felgami czy nawet hamulcami. Potem nadchodzi czas naklejania – są takie zwykłe naklejki producentów (np. Alpine na tylną szybę czy Kenwood na przednią), ale są też tak zwane vinyle, czyli rozmaite wzory pokrywające sporą powierzchnię samochodu. Jednocześnie można nałożyć aż cztery tworząc swój wyjątkowy samochód. Aha, vinyle można kolorować. No i teraz najlepsze – tych wszystkich rzeczy są tu po prostu setki – można wybierać i przebierać, aż stworzy się taki samochód, że wszystkim kumplom gały na wierzch wyjdą.



■ Nielegalne wyścigi oczywiście muszą odbywać się w nocy - mniej samochodów na ulicach, a i stróże prawa jakby mniej wyczuleni. W tej części NFS Policji nie uświadczymy.

PlayStation 2 — *Świetna zręcznościowa jazdeczka. Kupujcie!*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* EA Canada
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.1

Wykorzystuje: *DShock2, MemCard 8Mb, NetAdaptor* **Nadchodzi na :** *Xboxa, GCN*

Eyetoy: Groove

Wystarczyły cztery miesiące, żeby mała, pomysłowa kamerka wraz z zestawem dwunastu gier „EYETOY: Play" osiągnęła sprzedaż miliona sztuk i niesamowitą wręcz popularność.

Zachęcone takimi wynikami sprzedaży Sony proponuje graczom kolejny tytuł korzystający z możliwości tego przełomowego kontrolera. Gra wita się z nami przezabawnym samouczkiem, gdzie na przykładzie niezbyt rozgarniętej staruszki poznajemy zasady posługiwania się urządzeniem. Dowiemy się, iż do zabawy niezbędne będzie dobrze oświetlone pomieszczenie i dużo wolnej przestrzeni wokół gracza (babcia w wirze zabawy rozwala wazon i przewraca fotel). Kamerkę ustawiamy nad telewizorem, dostrajamy ostrość obrazu i przechodzimy do właściwej zabawy. Oto znajdujemy się na środku ekranu, a nasza sylwetka otoczona zostaje sześcioma sferami. Program odpala wybraną przez nas piosenkę, a następnie pojawiają się duszki, które starają się szybciutko uciec nam z ekranu. Zadanie gracza polega na dotykaniu tych nieznośnych maluchów w momencie, kiedy przelatują przez wspomniane już sfery. Groove na bieżąco ocenia nasze dokonania - im precyzyjniej umieścimy duszka w sferze, tym więcej punktów. Jeśli zbyt dużo pokrak ucieknie z ekranu, program podziękuje nam za współpracę. Należy więc szybko i rytmicznie machać łapkami, co w wirze zabawy przypominać zaczyna taniec! Trochę kanciasty i biedny, ale zawsze taniec!

Groove podczas zabawy robi nam zdjęcia i nagrywa króciutkie video z najbardziej szalonych momentów. Przy okazji załącza mnóstwo fajnych efektów specjalnych jak blur, stroboskop, czy dymy, co dodatkowo urozmaica rozgrywkę. Ciekawsze fotki bez problemu umieścimy na karcie pamięci, a przejrzymy je dzięki zakładce „Photo Album". Precyzyjne trafianie w przelatujące nad sferami duszki jest niesamowicie pracochłonne i katorżnicze dla nieprzygotowanych mięśni.

Gra oferuje dwa podstawowe tryby rozgrywki. W Solo Groove pobawimy się sami, mając do wyboru 20 znanych kawałków, choć niekoniecznie na czasie. Znajdziemy tu takich wykonawców jak Fat Boy Slim, Apollo 440, czy Madonna. Natomiast Group Groove pozwala na pojedynek maksymalnie czterech graczy i tu już pełna dowolność. Możemy pracować w drużynie lub konkurować z przyjaciółmi. Osobno, lub razem na jednym ekranie. Możliwości jest bardzo dużo. Każdy zawodnik przed przystąpieniem do gry robi sobie zdjęcie i to właśnie po nim będzie

wywoływany do gry. Zabawna sprawa. Oprócz tego w Groove znajdziemy tryb Chill Out, w którym bez żadnych przeszkód przećwiczymy sobie dowolny utwór, bawiąc się przy okazji dostępnymi efektami specjalnymi. Można naprawdę ciekawie eksperymentować.

Jaki jest EYETOY: Groove? Oczywiście najwięcej emocji wzbudza na samym początku, kiedy wybieramy pierwsze utwory i zaczynamy sobie na próbę machać łapkami. Byłem wręcz zdumiony, jak precyzyjnie wyłapuje moje ruchy taka niepozorna kamerka. Pierwszy dzień obcowania z nią jest niekończącym się pasmem radości i wymachiwania łapkami we wszystkich kierunkach. Koszulka przykleja się do ciała, a zakwasy są tylko kwestią czasu. Ale nic nie jest w stanie oderwać nas od Groove. Po trzech dniach patrzy się już na wszystko spokojniej, ale ciągle istnieje chęć podniesienia swych umiejętności i wyciśnięcia dodatkowych punktów. Groove jest trudny i bardzo szybko karze za popełnione błędy. Dzięki temu nie nudzi się równie szybko jak swego czasu Play i chce się do niego regularnie wracać. Zabawa z Groove to wymagające doświadczenie oferujące w zamian pokłady miodu! Polecam! **[Matt]**

PlayStation 2 — *Lepsze niż Eyetoy:Play! Zapewniamy!*

- *Wydawca:* Sony
- *Producent:* Sony
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.1

Wykorzystuje: *Memory Card 8MB, EyeToy*

Road Rage 3

Jak tylko dorwałem w swe łapki Road Rage 3, zacząłem się zastanawiać – skąd to „trzy"? Po chwili zastanowienia przyszło olśnienie – grę zrobił Atlus, więc zapewne jest to kontynuacja jakiegoś racera, który nigdy nie ukazał się poza Japonią. I rzeczywiście – poprzednikami Road Rage 3 są gry z serii Touge Max na PS one. Mówi Wam to coś? Mi nic, ale lubię zaśmiecać sobie głowę takimi nieprzydatnymi informacjami. No dobra, a jak jest na PS2? Tak jak było do przewidzenia – grafika jak w pierwszym Gran Turismo, tylko w wyższej rozdzielce. A sama gra – no cóż – japońska arcade'ówka, w którym chodzi o to, żeby jak najwięcej jeździć poślizgami. Jest całkiem sporo fur, o dziwo licencjonowanych, są Toyoty, Mazdy, Hondy, Subaru i Mitsubishi. Jak się jeździ? Dosyć dziwnie, niezbyt szybko i raczej nudnawo, bo przeciwników na trasie jest tylko dwóch, a i same trasy do najoryginalniejszych nie należą. Grę wydało Pheonix Games, co oznacza, że jest to „dobra cena" – jakieś 70 zeta w przeliczeniu na nasze. Niezbyt to drogo, ale gdy pomyślę, że po dołożeniu 80 złotych można mieć świetne Need For Speed Underground, a za 79 złotych w Platynie dostępnie jest Gran Turismo 3... **[Brock Landers]**

PlayStation 2

- *Wydawca:* Phoenix
- *Producent:* Phoenix
- *Liczba graczy:* 1

5.5

Total Club Manager 2004

Oto najnowsza propozycja EA w kategorii „menadżer piłkarski". Całkiem ładna i grywalna trzeba przyznać. Sporo lig do wyboru. Oczywiście są wszystkie najważniejsze, za wyjątkiem bodajże holenderskiej, z którą jakoś nie mogą się producenci gier dogadać. Polskiej ligi brak, ale to standard – jest za to liga koreańska i to dość wyraźnie zdradza pochodzenie TCM 2004. Pecet. Dlaczego zdradza? Ano dlatego, że w Korei granie na pecetach jest niesamowicie popularne. Do tego stopnia, że ludzie umierają (dosłownie) podczas niekończących się sesji. Na TCM 2004 też się pewnie kilku amatorów znajdzie, bo gra jest naprawdę dobrze pomyślana, choć to tak naprawdę rozwinięcie FA Premier League Manager 2002. W każdym razie gracz może zajmować się dosłownie wszystkim – rozbudową stadionu i obiektów klubowych, zatrudnianiem trenerów, łowców talentów, kupowaniem nowych graczy, trenowaniem piłkarzy i wygrywaniem i przegrywaniem spotkań. Czasy ładowania są znośne, menusy bardzo przejrzyste, skomplikowanie nie za duże, a czas zabawy oczywiście niemal nieograniczony. Dla fanów takiej rozrywki w sam raz. **[Brock Landers]**

PS2 i Xbox

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Electronic Arts
- *Liczba graczy:* 1

7.5

NBA Backyard Basketball

Wygląda na to, że są różne „Backyardy"... Przez chwilę po przeczytaniu tytułu tej gry, obawiałem się, że będzie to zbrutalizowana i niegrywalna koszykówka. Rzeczywistość jest jednak zgoła odmienna – w tym wypadku tytułowy Backyard to podwórko, na którym w koszykóweczkę na wesoło grają dzieciaczki. I to w zasadzie powinno wystarczyć za całą recenzję. NBA BB skierowane jest do najmłodszych graczy – wszystkie rzuty wpadają, na parkiecie co chwilę pojawiają się zabawne power-upy – najbardziej mnie rozbawił ten, po użyciu którego obok parkietu pojawia się budka z lodami i cała przeciwna drużyna ustawia się w kolejce. A my możemy próbować rzucać aż do skutku na niebroniony kosz. Ale jest całe mnóstwo innych przeszkadzajek. W każdym razie zabawa jest radosna – graficzka kolorowa, muzyczka i dźwięki odpowiednio infantylne, a poziom trudność niewielki. Dojrzały gracz nie będzie miał problemów z wygraniem meczu na tak zwanym poziomie Hard. Ale dziecko i owszem. Macie pociechy, które zazdroszczą Wam NBA Live lub ESPN NBA? Zafundujcie im Backyard Basketball, ale sami nie macie tu czego szukać. **[Marcellus]**

PlayStation 2

- *Wydawca:* Infogrames
- *Producent:* Humongous
- *Liczba graczy:* 1-4

6.0

Mega Man X7

Ta seria towarzyszy graczom od czasów ośmiobitowych konsol. Ale chyba nadszedł jej kres.

Prawda jest taka, że dwywumiarowa grafika przestała się sprzedawać. Stąd ciągły pęd producentów kolejnych części uznanych serii do trzeciego wymiaru, który ma po pierwsze przedstawić grę w nowym świetle, a po drugie dać im możliwość wprowadzenia nowych elementów. Mega Man zawsze był ponad to. Pomijając kilka niejako sidequestów z trójwymiarowym Mega Manem na PS one, seria zawsze stawiała na zawartość przed oprawą. Ciekawe i zróżnicowane poziomy, charakterystyczne bronie, bossowie i scrollowana w bok jatka.... I ręcznie rysowana grafika.

Grafika skoczyła w 3D, część leveli także. Widzimy wtedy bohatera od tyłu, albo z boku, ale to nie czyni z MMX7 trójwymiarowego plarformerka. W dalszym ciągu pozostają ograniczenia ścianami i tylko jeden cel: parcie do przodu. A kamera w trójwymiarowych poziomach często zachowuje się źle, strasznie ograniczając widok. Przy tym projekty niektórych leveli są ciekawe i przemyślane.

Cel-shading widoczny na ekranie jest ładny, ale nic ponad to. Ot, trochę kolorowych obiektów tu i tam, latający i biegający

przeciwnicy oraz efekty strzałów. W sumie przyzwoity poziom. Ale jakimś przedziwnym zrządzeniem losu animacja często zwalnia, a przecież widzieliśmy setki gier wymagających więcej od procesora, które nie gubią klatek.

Dźwięk... Muzyka jest sympatyczna, ale głosy bohaterów powalają na kolana... Z żałości. Mam uwierzyć, że kolorowy i anime'owy na maksa Zero mówi głębokim barytonem, a na dodatek w żółwim tempie? Na szczęście można zostawić japońskie głosy.

Ta gra zwyczajnie nie udała się Capcom. Nawet zagorzali fani będą zawiedzeni. **[Sheck]**

PlayStation 2 — *Mega już chyba na emeryturę...*

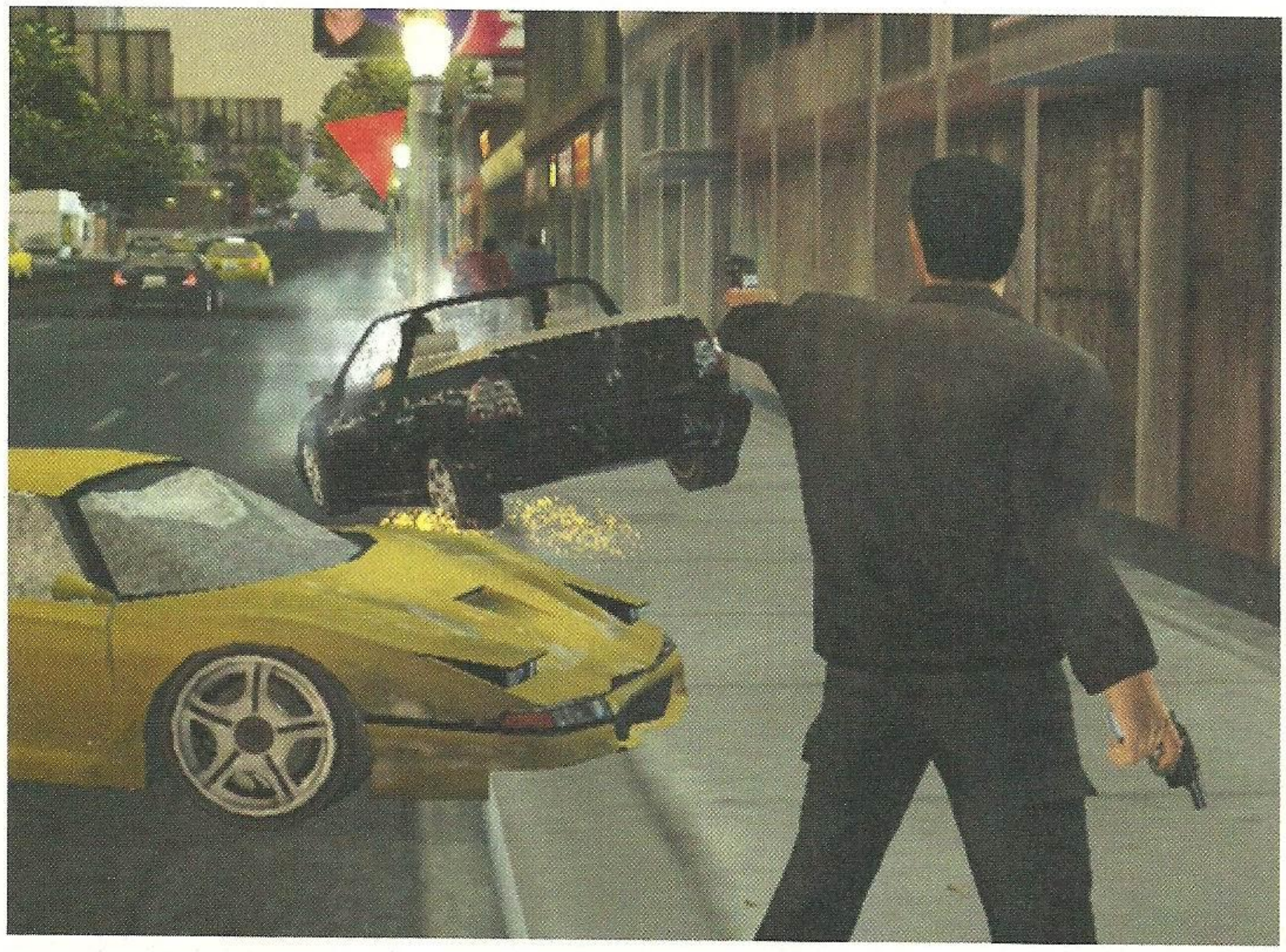
- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

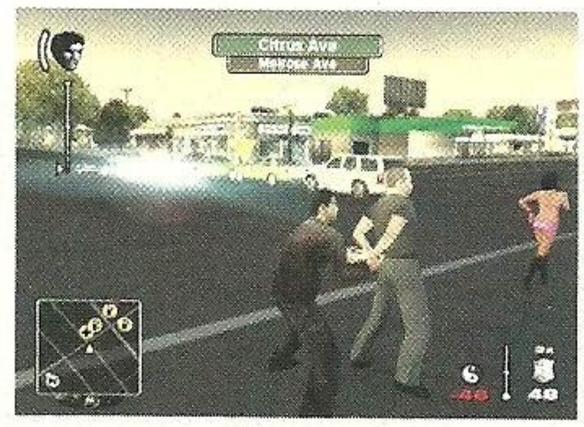
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

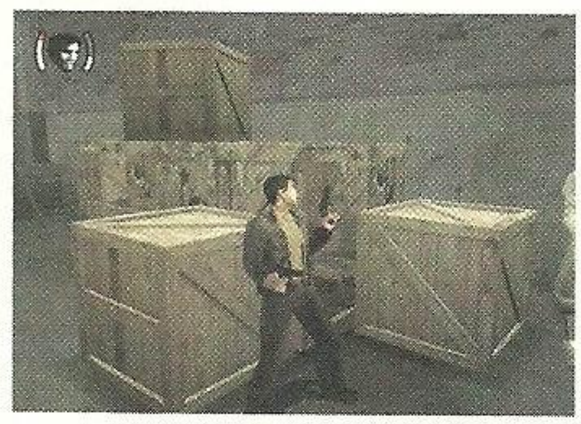
5.5

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, MemCard 8MB*

- **Dobre:** Wspaniały klimat, doskonałe przerywniki i mnóstwo akcji. No i jest to jedna z niewielu gier mogąca poszczycić się taką obsadą aktorską.
- **Złe:** Sterowanie ssie, kamera nie nadąża, a klatki animacji się gubią. Można było uniknąć tego rodzaju błędów technicznych.
- **Brzydkie:** Kiepskie tekstury i pustki na ulicach LA nie robią dobrego wrażenia. Czasami zdarza się też przeniknąć Nickowi przez jakiś mniejszy budynek. Tia







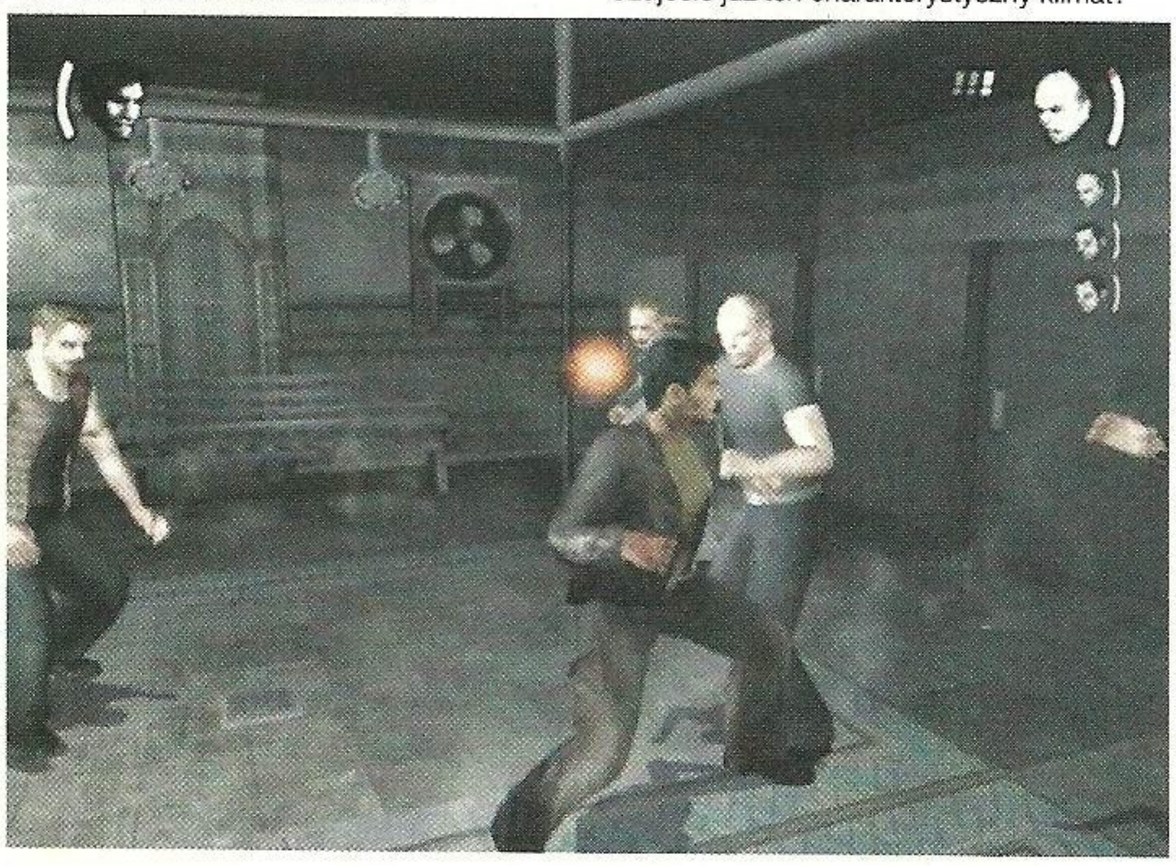
True Crime Streets of LA

Jak brzmi tytuł najlepszego filmu, w którym głównym bohaterem jest niepokorny, stosujący niekonwencjonalne metody glina? „Brudny Harry"? „Życzenie śmierci"? Nie! Prawidłowa odpowiedź to True Crime: Streets of LA.

Jaki film? Przecież najnowsza produkcja Activison to nie żaden film, a gra kopiująca co lepsze pomysły zawarte w nieśmiertelnej serii GTA. Czy naprawdę tak właśnie myśleliście o nadchodzących przygodach Nicka Kanga? Jeśli tak, to lepiej najpierw przeczytajcie recenzję, a później szafujcie wyroki. Przyznam szczerze, że w TC chciałem zagrać od pierwszego screena, jaki pojawił się w necie. Potem doszło jeszcze kilka ciekawych informacji od producenta i przed oczami miałem już wizerunek gry bliźniaczo podobnej do popularnej serii Rockstar, tyle, że z policjantem zamiast gangstera w roli głównej. No cóż, nikt nie jest nieomylny. Teraz, kiedy pełna wersja bezkarnie buszuje w czytniku konsoli, bez wahania mogę powiedzieć, że przynajmniej z dwóch powodów jest to jedna z ciekawszych gier traktujących o ciężkiej pracy detektywa. Po pierwsze: autorzy dołożyli wszelkich starań, aby nadać swojej produkcji charakter prawdziwego filmu rodem z Hong Kongu, gdzie wystrzelone pociski liczy się w tysiącach, a pokonanych przeciwników w setkach. Po drugie zaś, ta gra stanowi całkiem nowatorskie rozwinięcie idei GTA i w kilku aspektach nawet je przebija. Nie macie się co dziwić, w końcu ja też na początku nie byłem przekonany co do wartości najmłodszego dziecka Luxoflux.

CZŁOWIEK Z MISJĄ

Prawdziwego, twardego gliniarza możemy rozpoznać po co najmniej dwóch charakterystycznych cechach. Przede wszystkim taki delikwent musi mieć krótkie, ale chwytliwe nazwisko, łatwo wpadające w ucho i samym swoim brzmieniem wywołujące uśmiech na ustach koneserach filmów akcji. No wiecie, coś w stylu Johna McClane'a, czy Harry'ego Calahana. Chyba przyznacie, że nazwisko Nicka Kanga doskonale spełnia ten warunek. Druga ważna cecha, to oczywiście luzacki styl bycia, kontrowersyjne metody działania, no i nieśmiertelne teksty każdego gliniarza – twardziela w stylu: „Pracuję sam... ewentualnie tylko z moim Magnum 44". I znowu strzał w dziesiątkę. Nasz bohater to właśnie taki modelowy przykład twardego gliny, który w swej wirtualnej osobowości skupia wszystkie wymienione wyżej walory nieposkromionego stróża porządku. Czujecie już ten charakterystyczny klimat?



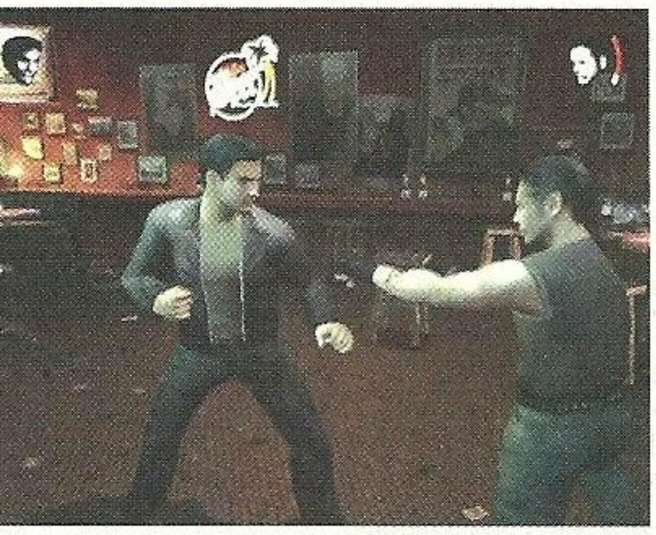
No dobra. Twardziel czy nie, Nick ma do wykonania pewną robotę. W Mieście Aniołów przestępcy plenią się jak robactwo, a rosyjska mafia wraz z Triadą zaczynają już troszkę przeginać. Nick zapina więc kaburę z dwiema spluwami, do kieszeni wrzuca policyjną odznakę, a na jego twarz wstępuje wyraz determinacji i zdecydowania. Ktoś musi zrobić w tym mieście porządek, a że przy okazji natkniemy się na kilku sprzymierzeńców, zdrajców oraz na historię dotyczącą tajemniczego zniknięcia ojca Nicka (też zresztą policjanta), to chyba nic dziwnego?

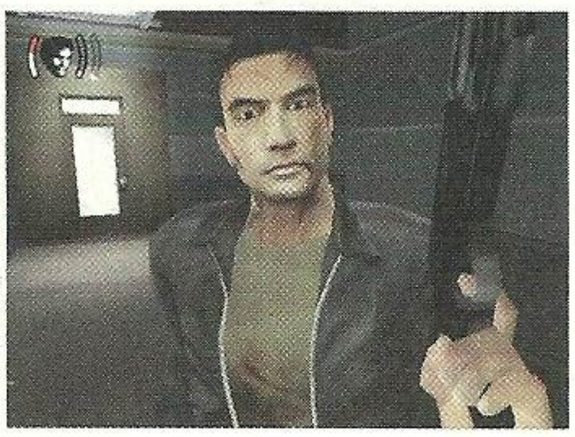
Jeśli chodzi o charakter wykonywanych misji, to w wielu przypadkach pokrywają się one z tym, co pamiętamy z gier pokroju GTA czy The Getaway. Raz jesteśmy myśliwym, a raz zwierzyną. Albo my kogoś ścigamy, albo musimy uciec przed pościgiem. Albo musimy uwolnić więzionego zakładnika, albo po prostu wyeliminować zagrożenie w postaci uzbrojonego szaleńca. Oczywiście przykładów jest znacznie więcej, ale w tej materii nie oczekujcie raczej jakichś rewelacji. Zupełnie inaczej przedstawia się jednak sytuacja ze sposobem otrzymywania i wykonywania tych w sumie sztampowych zadań. I właśnie to jest jeden z największych plusów TC. O ile GTA dawało nam niemalże nieograniczoną swobodę działania, TC narzuca graczowi pewne restrykcje. W sumie także można tu zwiedzać niemalże całe miasto, ale praktycznie wszystko, co robimy wiąże się jakoś z głównym wątkiem scenariusza i zazwyczaj przybliża nas lub oddala od szczęśliwego zakończenia. Nie znajdziecie tu punktów, w których jakaś osoba gotowa jest zlecić Wam misję za odpowiednią ilość gotówki. W końcu Nick to nie chłopiec na posyłki, a prawdziwy twardziel wykonujący tylko polecenia przełożonych... A i to nie zawsze. Niemal wszystkie zadania, jakie wykonujemy, są konsekwencją rozwijającego się scenariusza, a dodatkowe misje to tylko swego rodzaju trening pozwalający Nickowi podnosić umiejętności walki wręcz, strzelania, czy też po prostu umożliwiający zdobycie nowych wózków. Najfajniejszy patent polega jednak na tym, że sposób, w jaki wykonujemy misje, oraz to, czy w ogóle je wykonujemy, wpływa na dalszy rozwój akcji i pozwala zdobyć jedno z kilku różnych zakończeń. Można powiedzieć, że przez to gra staje się do pewnego stopnia nieliniowa, a takie rozwiązanie stanowi dobry powód do powtórnego przejścia gry. No bo kto chce skończyć z zakończeniem, w którym Nick... Ups, troszkę się zagalopowałem.

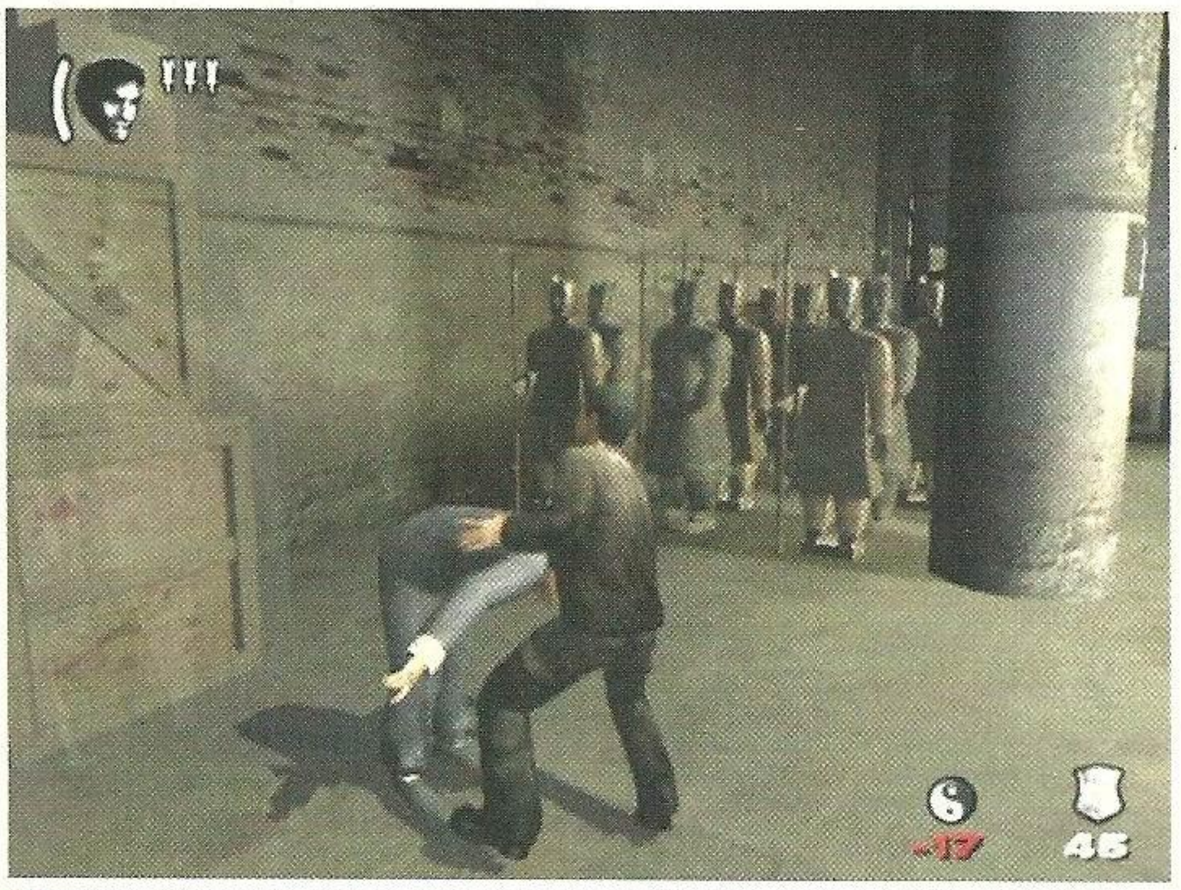
MIASTO Z ZASADAMI

Misje wykonujemy oczywiście w Los Angeles.

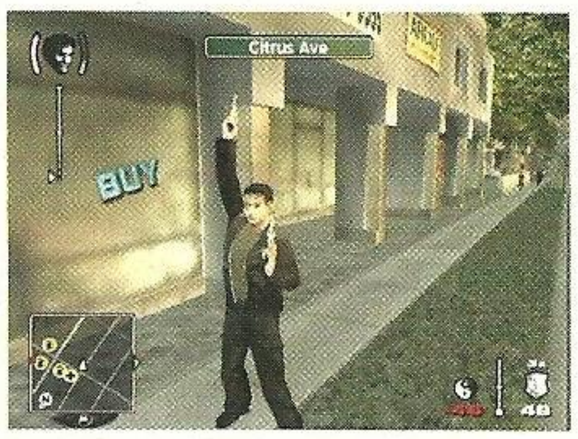
■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.truecrimela.com** i jest nieźle dopasiona - pulsujące beaty i masa klikania zapewnione.







■ To nie to, co myslicie. Nick po prostu obezwładnia straznika, hehe. A mógł też złamać mu kark...



W rolach głównych

Gary Oldman
Tego pana chyba wszyscy pamiętamy z genialnego „Leona Zawodowca" lub „Draculi" *(a „Krwawy Romeo"? - gsh)*. Aktor, który urodził się po to, aby grać psychopatów i wcielać się w czarne charaktery. Tutaj użycza głosu jednemu z agentów FBI, panu Mastersonowi. Może ten nie jest akurat psychopatą, ale...

Russell Wong
Tak wygląda koleś, którego głosem przemawia do nas Nick Kang. Znajoma twarz? Oczywiście. Przecież to właśnie Russell był głównym wrogiem niepokonanego Jeta Li w filmie „Romeo Must Die". Reszta jego filmowych dokonań znana jest tylko tym kinomaniakom, którzy namiętnie oglądają filmy akcji rodem z Hong Kongu i dopiero niedawno Russel zaczął częściej pokazywać się na zachodnim rynku.

Christopher Walken
Zasłużony dla kina aktor, który na swym koncie ma już kilka prawdziwych klasyków. Ostatnio można go było oglądać w „Złap mnie, jeśli potrafisz", a nieco wcześniej chociażby w „Jeźdźcu bez głowy" (nie zapominajmy o fachowej „Armii Boga" – mac). W TC Christopher wciela się w Georga, swego rodzaju narratora, a jednocześnie mentora Nicka, który daje mu różne wskazówki i komentuje jego poczynania.

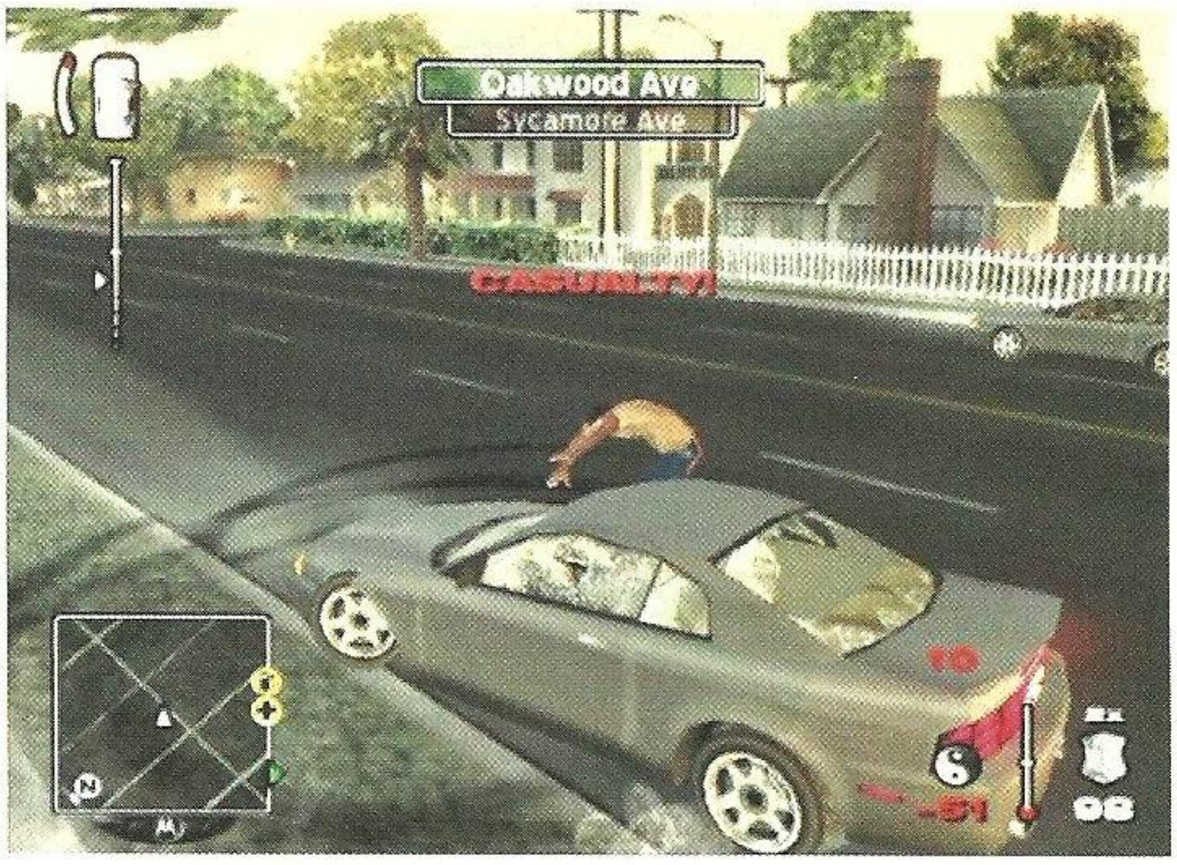
■ Rewiduj podejrzanych przechodniów, a za skonfiskowane narkotyki lub broń uzyskasz punkty dodatnie. Chyba nie chcesz zostać „Złym Porucznikiem"?

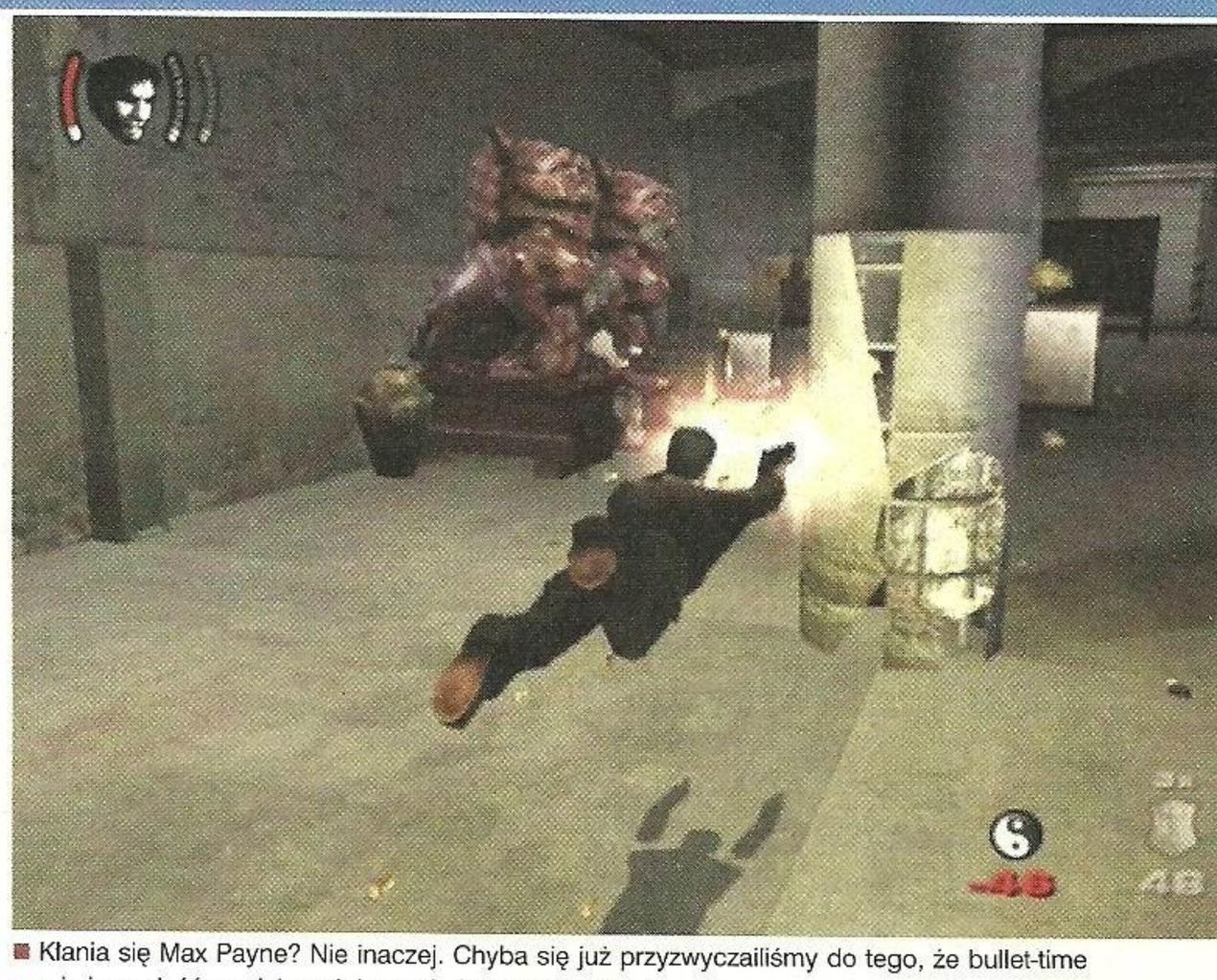
Jednym z największych, a także najpopularniejszych wśród filmowych policjantów i złodziei miast. Producent chwali się, że na płytkę z grą wciśnięto kilkadziesiąt kilometrów prawdziwej aglomeracji. Nie wątpię, ale pewności nie mam, gdyż nie miałem jeszcze okazji zwiedzać tego niewątpliwie interesującego miejsca. Przyznam jednak, że miasto jest ogromne, choć nie tak imponujące jak Liberty City lub Vice City. Głównie dlatego, że nie ma tu tak wielu zaułków i ukrytych bonusów, co w miastach stworzonych przez Rockstar. Wygląd LA także nie powala na kolana.

Przeciętne tekstury i domalowujące się w oddali elementy scenerii sprawiają, że GTA3 nadal pozostaje niedoścignione, jeśli chodzi o klimat prawdziwej metropolii. Na dodatek po jakimś czasie okazuje się, że LA to żaden tam wielomilionowy kompleks urbanistyczny, a zwykła wiocha, po której jeździ pięć samochodów na krzyż, a przechodnie chyba boją się wychodzić na ulice (to akurat nic dziwnego, hehe). Innymi słowy, nie tak wyobrażałem sobie wirtualne LA. Dobrze chociaż, że jeżdżące bryczki wyglądają bardzo fachowo, a modele postaci także opracowano ze spora dbałością o szczegóły.

Dobra, mamy już twardego glinę i mamy wirtualną kolebkę zła wszelkiego, w której trzeba zrobić porządek. Cudowny duet – szczególnie, jeśli weźmiemy pod uwagę to, co może wyczyniać nasz nieustraszony gliniarz. A może przede wszystkim strzelać. I to z dwóch gnatów naraz! Standardowo Nick wyposażony jest w dwa rewolwery, z których wesoło rozdaje ołów na prawo i lewo, ale kiedy uda mu się ustrzelić jakiegoś przestępcę posługującego się większym kalibrem, może spokojnie podejść do rozbrojonego wroga i zgarnąć bezkarnie jego giwerę. Nie ma jak strzelaniny w wąskich korytarzach, kiedy Nick w jednej dłoni dzierży Uzi, w drugiej potężnego shotguna, a setki fruwających w zwolnionym tempie pocisków rozrywają ściany, wazony, obrazy i oczywiście ciała wrogów.

A właśnie, chyba nie wspomniałem jeszcze, że jak na prawdziwego gliniarza z LA przystało, Nick potrafi kontrolować czas i przestrzeń? W trakcie strzelaniny wystarczy wcisnąć i przytrzymać trójkąt, aby Nick rzucił się w zwolnionym tempie przed siebie i otworzył ogień do wroga. Fajnie to wygląda, owszem, ale szalejąca momentami kamera potrafi w takich sytuacjach zepsuć całą zabawę. Ale o tym później.
Niektóre misje, jak na przykład te polegające na uwalnianiu zakładników wymagają specjalnego podejścia i wówczas strzelanie na prawo i lewo nie wystarcza. W takich delikatnych sytuacjach, zamiast gradu kul bardziej opłaci się jeden, ale za to precyzyjny strzał. Przytrzymując R1 przejdziemy do trybu „snajperskiego", gdzie Nick będzie mógł dokładnie wybrać czuły punkt, w którym zechce umieścić kulkę. W przypadku terrorysty może to być oczywiście głowa lub ramię, a w przypadku samochodu na przykład opona lub silnik. Pewnie co bardziej dociekliwi zapytają: „A dlaczego musze bawić się w jakieś celowanie, skoro mogę od ręki posłać zarówno terrorystę, jak i zakładnika do piachu długą serią?" No tak, pewnie takie rozwiązanie wydaje się oczywiste dla każdego miłośnika GTA, ale nie zapominajmy, że Nick ma przestrzegać prawa, a nie je łamać. Dlatego też w grze





■ Kłania się Max Payne? Nie inaczej. Chyba się już przyzwyczailiśmy do tego, że bullet-time musi się znaleźć w większości wysokobudżetowych gier.

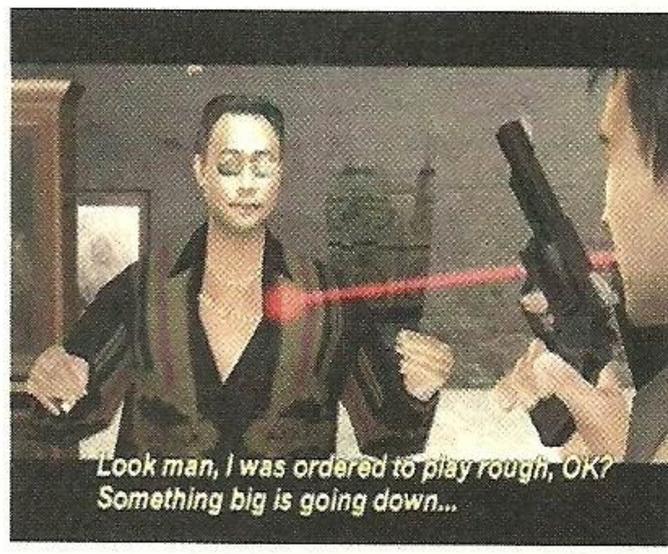
umieszczono specjalny wskaźnik „Bad Cop/Good Cop". W skrócie chodzi o to, że strzelając do przechodniów, rozjeżdżając ich, czy też rozwiązując wszystkie konflikty na drodze siły, a nie mediacji zarabiamy punkty złego gliniarza. Rezultat będzie taki, że w pewnym momencie do akcji może wkroczyć ekipa SWAT i szybko ukrócić nasze działania. Ale to jeszcze nic. Gorsze jest to, że takie zachowanie zaprowadzi nas ku jednemu z kiepskich zakończeń, a tego chyba nikt nie chce? Aby uniknąć takiego rozwoju akcji należy z rozsądkiem używać broni, rozwiązywać dodatkowe zadania otrzymywane przez radio, bić się wręcz zamiast strzelać, a także nie wymuszać pierwszeństwa na przejściach dla pieszych, hehe. Co tu dużo mówić, w grze jest całe mnóstwo podobnych smaczków, które docenicie dopiero po bliższym kontakcie z tym tytułem!

Everybody kung-fu fighting

W TC oprócz strzelania i jeżdżenia mamy jeszcze klasyczną, uproszczona mordobitkę. Jeśli nie chcemy ryzykować niewinnych ofiar na ulicy, możemy schować spluwę do kabury i ręcznie wytłumaczyć przestępcy, że jego postępowanie jest niedopuszczalne, hehe. Za pomocą trójkąta, kwadratu i iksa wykonujemy niskie oraz wysokie ciosy, które można łączyć w krótkie combosy. Pod kółkiem znajdziemy z kolei rzut. Zabawa w bijatykę jest całkiem przyjemna, gdyż oprócz zwykłego nawalania w przyciski możemy trochę pokombinować wyrywając się z rzutów, kontrując ataki wroga, czy wykonując efektowne ciosy kończące. Dodatkową atrakcją takich pojedynków są interaktywne scenografie, które można dowolnie demolować.

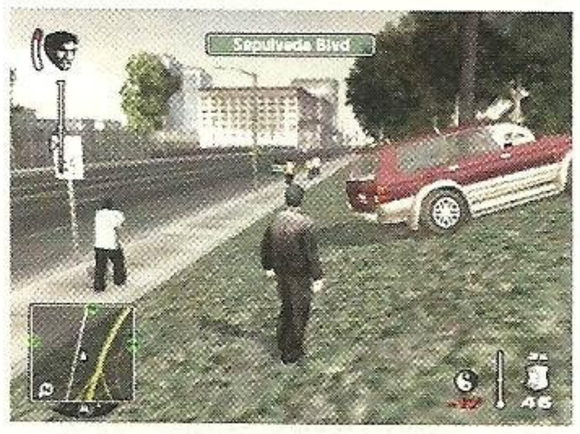
GŁOS Z GÓRY

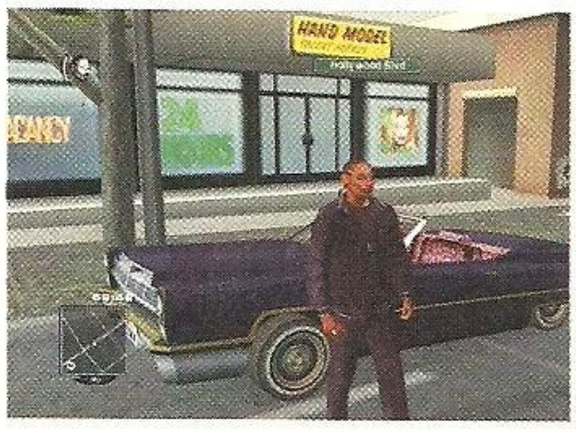
„Jeśli napiszesz, że soundtrack jest kiepski, to chyba Cię uduszę." No cóż, takie słowa od szefa podbudują chyba każdego recenzenta, ale w sumie trudno się dziwić Gulashowi, który wie, że jego opinia bardzo rzadko zbiega się z moją. A trzeba Wam wiedzieć, że TC i jej soundtrack szczególnie przypadły mu gustu. Soundtrack w TC jest jedną z tych rzeczy, które mają nadać tej grze charakteru filmowego. Dlatego też do współpracy przy jego produkcji zaproszono największe gwiazdy amerykańskiego hip-hopu, czyli liczną ekipę reprezentującą West Coast. O ile obecność w grze utworów takich osobistości jak Damizza, czy Bizzy Bone nie zrobi na Was pewnie większego wrażenia, to kawałki Coolia, Warrena G, czy w końcu słynnego Snoop Dogga bez wątpienia przyciągną do TC fanów czarnych rytmów i gangsterskich klimatów. W sumie mamy tu około 80 utworów utrzymanych w „czarnej konwencji", z czego około 50 to popularne hity wspomnianych wyżej gwiazd. A co się tyczy samego Snoopa, to jest on jedną z ukrytych postaci, którą można odblokować po przejściu gry. I jak? Czyż nie chcecie w to zagrać? Wracając jednak do dźwięku, to oprócz świetnego soundtracku, mamy też rewelacyjnie wręcz czytane przez aktorów dialogi. Ale czemu tu się dziwić, skoro do współpracy zaproszono takie gwiazdy światowego kina jak Gary Oldman (yeah!!!), Christopher Walken (hell yeah!! – mac), czy Michelle Rodriguez. Bez wątpienia mamy tu do czynienia z iście gwiazdorską obsada, ale w tym wypadku nie są to tylko nazwiska, a naprawdę kawał dobrego, aktorskiego rzemiosła. Doskonale odegrane dialogi w połączeniu ze świetnie wyreżyserowanymi scenkami przerywnikowymi zdają się tylko potwierdzać to, że cała gra przypomina momentami dobry film i tak też się ją właśnie odbiera. Szkoda tylko, że tyle ciepłych słów ile posłałem pod adresem udźwiękowienia tej pozycji nie mogę powiedzieć o grafice. Owszem, w filmikach grafa stoi na wysokim poziomie i znowu przywodzi na myśl ładnie wyreżyserowany obraz kinowy. Ale w trakcie samej zabawy detale wirtualnego miasta wcale nie powalają, animacja ma brzydką tendencję do zwalniania, a ruchy głównego bohatera nie zawsze wyglądają naturalnie. Być może są to tylko drobne niedociągnięcia, ale dość szybko rzucają się w oczy i nie wolno nam o nich zapomnieć.



GRA Z BLIZNĄ

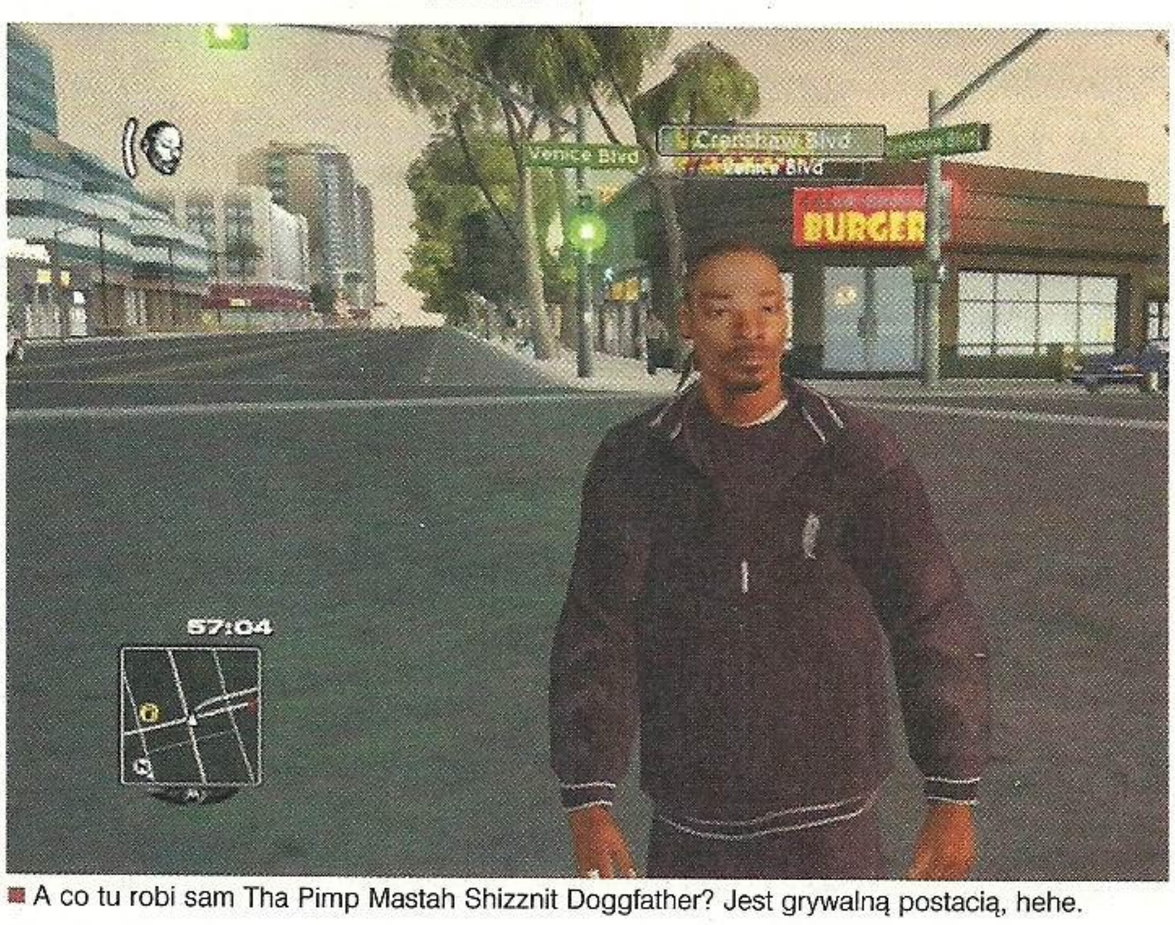
Szczerze powiedziawszy grafika jest tylko jednym z powodów, który nie pozwala TC przekroczyć magicznego progu „dziewiątki". Największą bodajże bolączką gry jest kamera. W trakcie jazdy samochodem po LA sprawuje się całkiem przyzwoicie i nie można jej wiele zarzucić. Jednak podczas walki wręcz, sekcji skradankowych, czy też częstych strzelanin, rzadko kiedy zdarzy Wam się nie posłać w jej kierunku paru niecenzuralnych zwrotów. Ten element nie został dopracowany, a w połączeniu z bardzo niedoskonałym systemem autocelowania stanowi poważną wadę. Podobnie ma się rzecz ze sterowaniem. Panowie programiści jakby na siłę kombinowali z ustawieniami, chcąc udowodnić, że można opracować lepszy system kontroli niż w GTA. Niestety, nie wyszło to Nickowi na dobre i sporo czasu zajmie Wam, zanim opanujecie wszystkie możliwe zagrania i przyzwyczaicie się do dosyć dziwnego sterowania postacią. Co prawda przyciski można też samemu konfigurować, ale na przykład kierowanie samochodem jest standardowo przypisane lewej gałce analoga i tego absolutnie nie można zmienić.





Wad znalazłoby się jeszcze kilka (np. fatalne kolizje i przenikania przez tekstury), ale mimo wszystko pozytywne strony tego tytułu biorą górę, czego wynikiem jest taka, a nie inna ocena końcowa. Chyba czas najwyższy skończyć z gangsterką i stanąć w końcu po stronie prawa. Nie dość, że będziecie mieć czyste sumienie, to jeszcze czeka Was naprawdę świetna zabawa. Na Waszym miejscu nie wahałbym się ani chwili.
Aha, jeśli nadal nie jesteście pewni wyboru, to dodam, że gdyby nie wszystkie te potknięcia techniczne, „dziewiątka" byłaby gwarantowana. Można śmiało kupować!

Qoora



■ A co tu robi sam Tha Pimp Mastah Shizznit Doggfather? Jest grywalną postacią, hehe.

PS2, Xbox, GCN — *Nie gangster, a policjant. Dobra rzecz.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* Luxoflux
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.7

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, 16:9, etc.*

Rogue Ops

Rogue Ops to skradanka złożona z wielu elementów, których właściwości doskonale znamy. Problem tylko w tym, czy autorom udało się dobrze dobrać ich ilość.

Oprócz składników charakterystycznych dla MGS'a czy Splinter Cella, będą też takie, które zazwyczaj cechują gry taneczne, oraz wiele innych gier zręcznościowy czy platformowych. Nikki Conners to typowa heroina, pokrzywdzona przez los i poszukująca zemsty. Aby osiągnąć katharsis wykorzysta wszystkie swoje umiejętności nabyte podczas służby w siłach specjalnych. Cóż za zbieg okoliczności! Ale to chyba dobrze, bo gdyby była zwykłą kurą domową moglibyśmy, co najwyżej w szale pobiegać po kuchni w pogoni za karaluchami. A tak, nasza bohaterka wstępuje do grupy walczącej z terrorystami z nadzieją, że pewnego dnia uda się jej dorwać zabójców swojej rodziny.

Od pierwszych kroków w świecie Nikki widać, na jakiej pozycji autorzy wzorowali się w pierwszej kolejności. Rogue Ops kalkuje od Splinter Cell system sterowania, pomysły na prowadzenie postacie, grafikę. Wyobraźcie sobie, że pierwszym zadaniem w treningu będzie spojrzenie na wielkie świecące obiekty przed sobą, po lewej i prawej oraz u góry.

Rozłożenie kolejnych zadań będzie bardzo podobne jak w dziele Ubi Soft. Kiedy już trafiamy do akcji, okazuję się, że bonanza kopiowania nie ustaje. Poziomy mają bardzo podobny klimat. Zazwyczaj jest noc, wieje wiatr, panuje cisza, którą przerywają tylko rozmowy przeciwników, których zaraz zdejmiemy. A zdejmujemy ich najczęściej szybko i skutecznie. Podchodzimy od tyłu, czekamy chwilę aż bohaterka się przygotuje i atakujemy. W tym samym momencie akcja zatrzymuje się, a na ekran wyskakuje okrągła tarcza ze strzałkami ustawionymi w różnych kierunkach. Wystarczy szybko wklepać podaną kombinację, a Nikki widowiskowo wykończy ofiarę przy okazji serwując nam matriksowo-rentgenowskie ujęcia. Fajny pomysł, ale już mocno wyeksploatowany w filmach, dlatego - wybaczcie - ale nie przyjąłem go z pokłonami i nie wystawię ołtarzyka Kemco. Za to z pewnością należą się im podziękowania za dopracowanie chowania ciał oraz ukrywanie się w różnych miejscach. Zaraz za kulami głównym wrogiem będą tu kamery. Trzeba przemykać pod osłoną cienia, przyklejać się do ścian, wdrapywać, zwisać, skakać. Nikki to Fisher w spódnicy. Pod względem umiejętności oraz osprzętu spokojnie z nim konkuruje. A taka Lara to przy niej kulawa staruszka.

Jak już wspomniałem, wygląd Rogue Ops przywodzi na myśl przygody Sama, tylko że w trochę gorszym wydaniu. Nie zobaczycie tu takiego ognia, cieni, filtrów, więc nie nastawiajcie się fajerwerki graficznie. Jest po prostu średnio. Fachowo, ale średnio. Przy okazji elementy, które powinny zostać bardziej

dopieszczone są gorsze niż reszta. Twarz Nikki, wyrenderowane scenki - na te rzeczy nawet nie będziecie chcieli spojrzeć. Już tak z rozbiegu dodam tylko, ze sterowanie czasami dokucza, szczególnie przy szczegółowym nakierowywaniu bądź celowaniu.

Na szczęście nie kończy się na kopiowaniu i Rogue Ops wprowadza własne pomysły. Nowe, innowacyjne, szkoda jednak, że również nie do końca dopracowane. Kemco zaproponowało system ikon. Wszystkie akcje wykonujemy wciskając jeden przycisk. Otwieramy nim szafki, podnosimy ciała, używamy przedmiotów, atakujemy, wchodzimy na drabiny i tak dalej. Gdy podchodzimy do danego obiektu ukazuje się odpowiednia ikona, wduszamy przycisk i po kłopocie. Ale żeby rzucić linę z hakiem trzeba będzie już stanąć w specyficznym miejscu i spojrzeć w odpowiednią stronę. Czasami po prostu trudno znaleźć taką pozycję i będziecie się kręcić w kółko. A poziom stresu rośnie...

Teraz powstaje pytanie, czy będziecie chcieli spróbować klona pozlepianego z kilku różnych rzeczy, bez własnej tożsamości? Oczywiście trudno mi odpowiadać za Was, ale mi grało się dość miło. Jasne, że w Rogue Ops znajdziecie to, co było już wcześniej, ale nigdy jeszcze razem w jednej grze.

Rogue Ops jest w pewnych momentach dobra, w innych średnia. Na szczęście nic nie jest zepsute, mamy więc mocnego średniaka.

OG

PS2, Xbox, GCN — *Poprawny klon Splinter Cell.*

- *Wydawca:* Kemco
- *Producent:* Bits Studios
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc...*

7.0

Hunter the Reckoning Redeemer

Prosta i szybka nawalanka. Może trochę zbyt prosta i za mało szybka, ale fajnie odpręża. Szczególnie przy grze w kilka osób na jednym ekranie

Osoby, które miały już do czynienia z jakimś wcześniejszym Hunterem poczują się jak w domu. Cała zabawa do złudzenia przypomina jedną z wcześniejszych części - zmienia się tylko fabuła. Ale nie teren akcji - to wciąż jest to samo niezwykle pechowe miasteczko, które po raz kolejny staje się areną zmagań przepotężnych sił z piekła próbujących wbić się na naszą planetę. Oklepane? I to jak.

Na początku gry wybieramy jedną z pięciu postaci. No chyba, że ktoś nie mógł się powstrzymać i wklepał kod na odkrycie wszystkiego - wtedy dochodzą jeszcze dwie grywalne (ale mniej niż podstawowa piątka) plus spora ekipa potworów. Tak, można wcielić się w potworki napotykane w trakcie zabawy. Większość z nich jest dosyć kiepska, ale to taka sobie ciekawostka. Normalnie potworki i dodatkowe postacie można odkryć zdobywając kolejne karty upuszczane (zbyt rzadko jednak) przez zatłuczonych nieprzyjaciół. Albo dojście do określonych poziomów biegłości w posługiwaniu się bronią - biała lub strzelecką.

I jak się zapewne domyślacie to właśnie jest czynnikiem wyróżniającym łowców. Poza szybkością wytrzymałością i siłą.

Mój faworyt - Avenger to wielki, wytatuowany koleś posługujący się potężnym, dwuręcznym toporem oraz shotgunem. Na zmianę. Część przeciwników łatwiej i rozsądniej jest rozwalać z bliska, ale innych lepiej molestować z daleka. Ksiądz ma do dyspozycji kuszę oraz miecz, mała panienka dwa noże i dwa pistolety, a ostatnia, która bez kłopotu mogłaby znaleźć się wśród dziewczyn z ekipy Dead or Alive - długi zakrzywiony miecz oraz pistolet. Poza dwoma podstawowymi rodzajami broni każda z postaci ma też na początku po jednej umiejętności zwanej tu edge'em. Edge to zwyczajne specjale z pogranicza magii. Są tu między innymi wzmocnienie siły uderzeń bronią biała, wzmocnienie siły strzału, czar rozwalający wszystkich dookoła, otaczająca bohatera aura przenosząca zadawane mu obrażenia na napastnika i tak dalej. Nowe edge zdobywa się w miarę ich wykorzystywania.

W trakcie gry poza paskiem zdrowia i skazania (czyli magii służącej do odpalania edge'ów właśnie) są też trzy z wartościami liczbowymi - są to paski rosnące w miarę korzystania z broni białej, strzeleckiej i edge'ów. Po osiągnięciu kolejnych poziomów upgrade'owaniu ulega broń, zwiększa się ładowność magazynka broni strzeleckiej i potężniejsza stają się ciosy białą.

Hunterzy znają całkiem sporo combosów, ale niespecjalnie jest sens wykorzystywać te co bardziej zmyślne. Najważniejsza jest opcja charge'owania ciosów oraz naparzania w klawisz ataku - inne, wymagające co bardziej skomplikowanych kombinacji układy są po prostu niepotrzebne. W dodatku ich wklepywanie jest niezbyt intuicyjne. Dosyć istotną rolę odgrywa tu kombinowanie z przyciskami kierunkowymi oraz tymi odpowiedzialnymi za kierunek patrzenia

Gra jest prosta. Część przeciwników powoli idzie w naszym kierunku dając się łatwo zaszlachtować, część strzela, stojąc w miejscu, a inne - co większe i bardziej wściekłe bestie

mają swoje specjalne ataki. I tak naprawdę problem jest tylko z tymi ostatnimi oraz bossami. Co ciekawe - jednym z najtrudniejszych jest pierwszy. Kilku następnych daje się rozwalić bez większego kłopotu (w tym jeden - zasiadający w laboratoriach Genefeksu - bez ani jednego trafienia). Potwory mają swoje punkty, w których się respawnują - na pierwszy rzut oka w nieskończoność, ale to nieprawda. Po jakimś czasie stania w miejscu i nawalania wroga okazuje się, że liczba ich pojawień się we właściwych dla nich miejscówkach jest mocno ograniczona. Poziomy są w miarę proste - idziemy cały czas w prawo, albo w lewo, tu i ówdzie pojawiają się jakieś odszczepienie drogi kryjące power upy albo dodatkowe bronie strzeleckie. Tyle, że te dodatkowe w przeciwieństwie do podstawowych każdej z postaci - mają skończoną amunicję. Pojawiają się shotguny, mini gun, miotacz ognia, m16, pistolet

maszynowy, wyrzutnia rakiet, flara...

W sumie The Redeemer oferuje całkiem sporo narzędzi do rozwałki. Trochę mniej zdywersyfikowani są przeciwnicy, ale nadrabiają to liczbą. Gra jest dosyć krwawa - rozwalane na kawałki zombiaki w fontannach krwi tracą kolejne członki, ale w żadnym momencie nie robi się to groteskowe. Grafika jest dosyć porządna, a animacja praktycznie nie zwalnia. Efekty broni i edge'ów też nie są niezwykłe.

Świetne są za to głosy słyszalne głównie w krótkich przerywnikach - Carpenter oraz kilku NPC'ów brzmi naprawdę doskonale. Muzyka jest za to taka, jaka być powinna, ale nic ponad to.

Hunter to gra bardzo solidna, ale bez większego polotu. Zabawa nabiera rumieńców dopiero kiedy do konsoli siada kilka osób, choć i pojedynczy gracz raczej się nie znudzi.

Banan

Xbox — *Dla fanów rzeźni jak znalazł.*

- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* High Voltage
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1*

7.1

- **Dobre:** Jedna z najpiękniejszych gier na PS2. Kosmiczna epopeja opowiedziana z największym kunsztem.
- **Złe:** Później zbyt wysoki poziom trudności. Czasami palce bolą już po trzech minutach zabawy.
- **Brzydkie:** Niektóre projekty wrogich mechów. Za groteskowe, zbyt śmieszne, nielogiczne.

Zone of the Enders: the 2nd Runner

Magia. Relikt przeszłości? Czy wraz z postępem technologicznym sprawy mistyczne, niewyjaśnione przestaną mieć prawo bytu? A może...

Dobrze się stało, że ZoE doczekało się kontynuacji. To jeden z niewielu sequeli, który nie zawiódł. Śmiało można powiedzieć, że seria mocno posunęła się do przodu. Wychodzi więc na to, że lepiej nie tworzyć zbyt dobrej pierwszej części, aby oczekiwania wobec następcy nie były zbyt wysokie...

Zone of the Enders to piękny tytuł. Naprawdę. Spróbujcie go wymówić kilka razy. Najpierw po cichu do siebie. Potem na głos. Na sam koniec jeden raz, przeciągając i zawieszając głos... Weźcie głęboki wdech... I wejdźcie w świat Endersów.

Magia i strach

... A może sami na powrót stworzymy sobie magię? W zamierzchłych czasach ludzie potrafili bać się tego, co dziś przyprawia o spazmy śmiechu przedszkolaka. Próbując odgadnąć istotę tego zjawiska, należy zadać sobie podstawowe pytanie: dlaczego? Człowiecza natura w wielu miejscach nie jest tak skomplikowana jak mogłoby się z początku wydawać – boimy się tego, czego nie rozumiemy. Dlatego...

Nie dziwne zatem, że Dingo Egret trochę się wystraszył, kiedy wokół niego zaczęły się dziać rzeczy nie do końca zrozumiałe. Dokładniej rzecz biorąc od momentu, kiedy wykopał dziwny relikt z nieznanym robotem w środku. Do tej chwili był zwykłym górnikiem na jednym z księżyców Jupitera i ostatnią rzeczą, której by sobie życzył było zwalenie się mu na głowę kilku oddziałów mechów Bahram. Jednak to właśnie się stało. Musi walczyć, nikt przecież nie chciałby skończyć, jak stek na grillu. I walczy. Od razu z całymi zastępami, hordami wrogów. Kroi ich na drobne plasterki, miażdży, wgniata w ziemię... Nie będzie to jednak bitwa tylko o własne przetrwanie. Przeszłość dogoni Dingo szybciej niżby sobie tego życzył i będzie musiał stawić czoło temu, od czego do tej pory uciekał. Przy okazji uratuje swój świat, ale tego się pewnie już domyślacie. Pytanie tylko od czego?

Robot nazywa się Jehuty i grał główne skrzypce w pierwszej części ZoE. Oprócz kilku szczegółów nie zmienił się za bardzo. Za to główny ludzki bohater – Dingo jest skrajnie różny od Leo Stenbucka, dzieciaka wzorowanego na Shinjim z Neon Genesis Evangelion. Kwestie pod tytułem „Nie mogę uciec" i „Nie chce zabijać" zastąpiło harde zachowanie starego wyjadacza. Ponieważ Dingo nim jest. W końcu został rzucony na głęboką wodę i daje sobie doskonale radę. Jak to możliwe? Egret był kiedyś pilotem eksperymentalnym. Oczywiście jednym z najlepszych. A przeszłość, która go dopada, to nikt inny, jak jego stary znajomy.

Świat Endersów jest niesamowicie skomplikowany i trudno go rozszyfrować. Przy nim fabuła MGS'ów to spacerek wieczorową porą przy bezchmurnym niebie. Fakty są podawane fragmentarycznie, a odbiorca sam musi je w odpowiednim

momencie skojarzyć, połączyć i zrozumieć. Przykład? Leo Stenbuck (tak, bohater ZoE) jest teraz pilotem Vic Vipera (swoją drogą ta nazwa pojawiła się już w innych grach Konami - Gradius i Life Force). Został tak wpleciony w wydarzenia ZoE 2, że przez kilka pierwszych chwil miałem niejasne uczucie, że już gdzieś go widziałem. Kiedy w końcu odkryłem, że to Leo, nie mogłem uwierzyć...

Technologia i fakty

Dlatego warto łapać za fakty. Idee, aksjomaty można złapać również mocno i pewnie, jak judokę za kimono. Człowiek przez wieki starał się je chwytać i układać na półkach spychając niepewność w najciemniejsze zakątki, aż w końcu wydawało się, że na dobre wyparowała z tego świata. Ale...

Ale nie będzie to takie proste. A już na pewno nie tak, jak pokonanie kilku pierwszych szwadronów oraz bossów, ponieważ każdy późniejszy przeciwnik jest szefem. Na niektórych jest tylko jeden sposób, co nie znaczy, że nie obędzie się bez klepania w przyciski. Choć nie wystarczy już tylko nawalać kapciem w kwadrat. Na szczęście ADA – komputer pokładowy – podpowiada metody na opornych. Mają tarcze energetyczne? Zarzucamy elektryczne sieci (Geyser), paraliżujące oponentów, po czym spokojnie ich wykańczamy. Oprócz Geysera znajdziemy jeszcze kilka innych broni o specjalnych właściwościach. Na przykład Comet to wielka kula energii, która sama naprowadza się na wroga, a Decoy klonuje Jehuty i powoduje zamieszanie w szeregach przeciwnika.

Mecha i Dingo łączy specjalna więź. Rzekłbym nawet, że nie mogą się bez siebie obejść. Szczególnie ten drugi. Daje mu to pewną przewagę. Nie dość, że jego maszyna jest troszkę bardziej zaawansowana, to ma nad nią całkowitą, intuicyjną kontrolę. To oczywiście przekłada się na sterowanie trzymanym przez Was Dual Shockiem. Przez większość czasu nie sprawi to najmniejszego kłopotu. Może poza tym, że wszystko dzieje się w trybie ultra-speed. Rozumiem - widowiskowość, dynamika i tak dalej. Da się jednak to osiągnąć poprzez inne środki, a nie przez maksymalne podkręcanie prędkości potyczek. Nie ma czasu na myślenie, niektóre ataki trzeba nauczyć się wykonywać niemalże odruchowo. ZoE 2 będzie pielgrzymką dla Waszych kciuków, odciski gwarantowane.

Kamera nadąża, sterowanie dopracowane, niby nie ma się do czego przyczepić. Tylko jest zdecydowanie za szybko.

Nowością jest system zaznaczania przeciwników, zanim wystrzeli się serię pocisków. Widzieliście już coś podobnego w Panzer Dragoon. Z tym, że tu jednocześnie można zaznaczyć dość dużą liczbę oponentów. Im większą, tym lepiej i bardziej widowiskowo. Metoda ta przynosi najlepsze

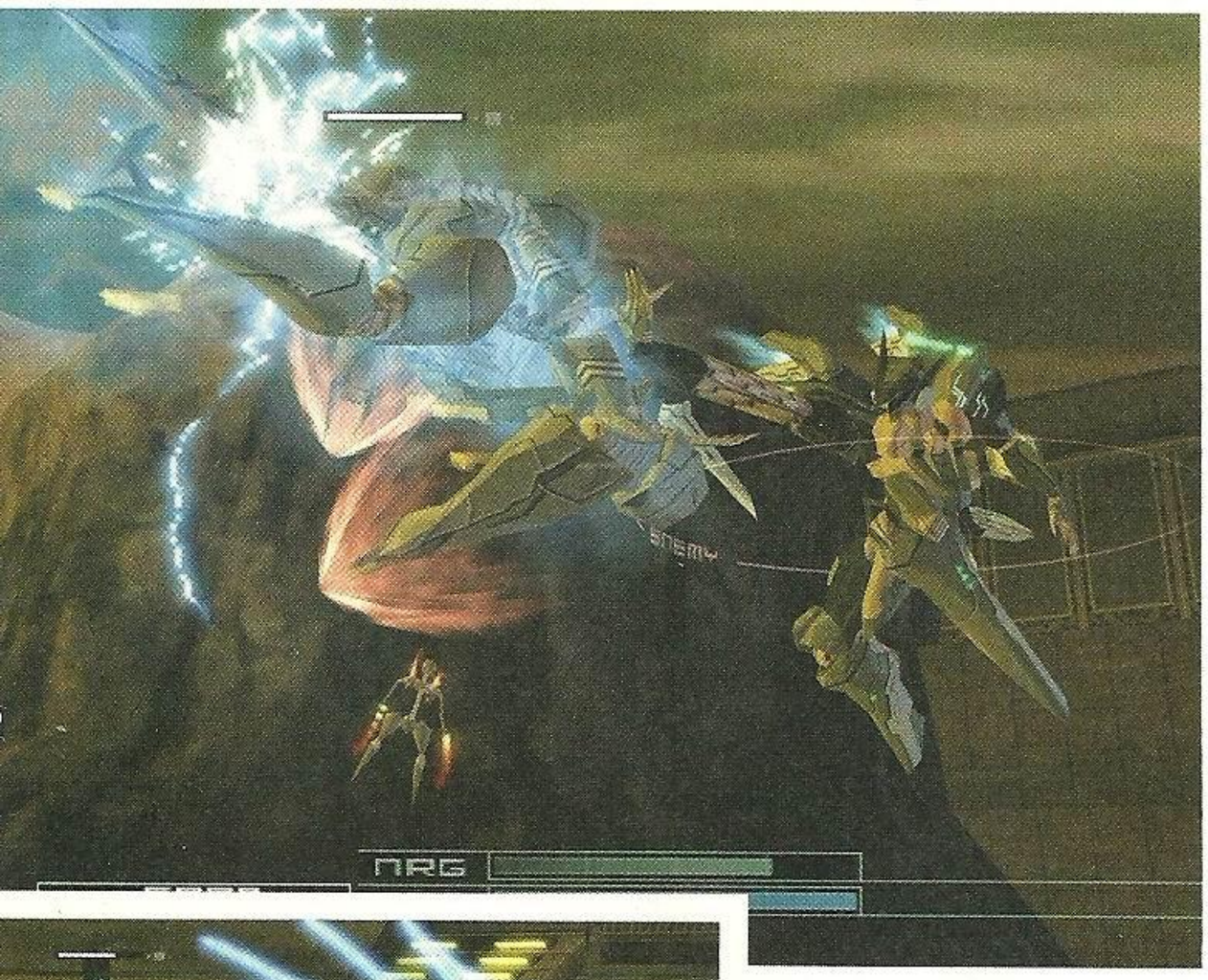
Co w moich oczach mogłoby...

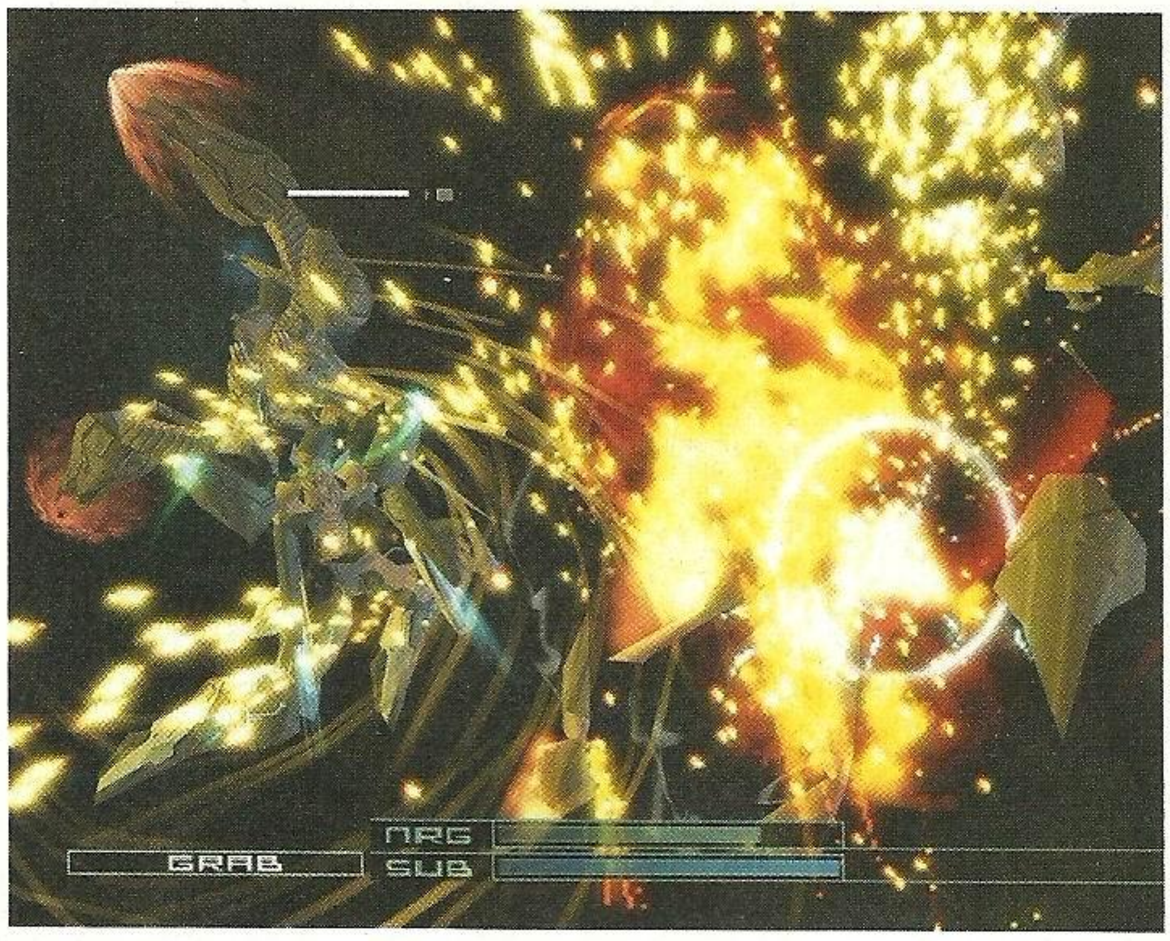
...zdetronizować króla?

Armored Core odpada w przedbiegach, ponieważ zatrzymało się w rozwoju kilka lat temu. Kolejna edycja (zbliżającą się następną część czuję już w kościach) nie jest w stanie nic zwojować. Na co jeszcze czekam, jako zadeklarowany fan wszystkiego co w tytule ma słowa: metal, steel, czy ring? Oczywiście na Front Mission 4. Po obejrzeniu kilku zapowiedzi jestem przekonany, że to nie może się nie udać. FM 3 obok FF Tactics w kategorii taktyczny rpg rządził na PS one.

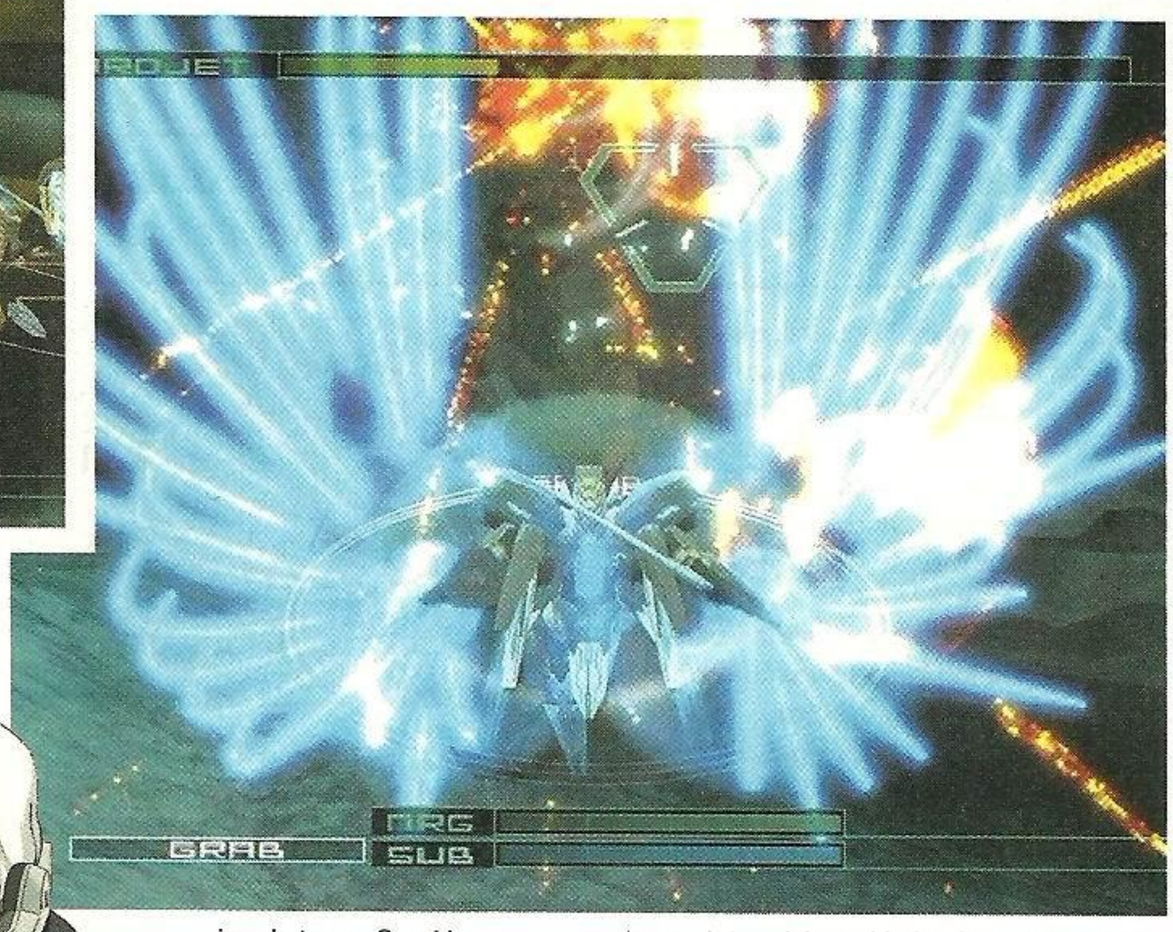
Być może dziwicie się, dlaczego przywołuje tu Front Mission? W końcu nie ma tu praktycznie płaszczyzny porównania, oprócz mechów występujących w rolach głównych. Ale mi to w zupełności wystarczy. Mech to mech.

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.konami.com/2ndrunner/** i można tam nieco poczytać o grze, obejrzeć screeny, niezłe arty i ściągnąć trailer.





■ Walka wręcz jest bardzo istotna i jeszcze bardziej efektowna. Nawet niewielka liczba ciosów nie jest w stanie umniejszyć jej atrakcyjności.



Dodatki dla Europy

Za tak długi czas oczekiwania na przeniesienie swoich tytułów do Europy Konami ma w zwyczaju dorzucać specjalne bonusy. Tym razem "w nagrodę za cierpliwość" dostaniemy trzy całkowicie nowe poziomy, a dwa stare zostały przemodelowane. Oprócz tego czeka na nas siedem dem graficznych oraz trzy nowe tryby: "Extra Mission Mode", "European Hard" i "European Extreme". Wisienką na przepysznym już torciku są nowe typy mechów Orbital Frame. I kurczaki, skoro na normalnym poziomie trudności można połamać sobie palce (bądź pada), to teraz wyobraźcie sobie jak wygląda European Extreme!

korzyści w walce z oddziałami małych stateczków, choć i na twardziela pomoże. Ale nie ułatwi Wam to życia. Po prostu fizyka tego świata jest tak skonstruowana, że trzeba będzie tego używać, aby przeżyć. Co do widowiskowości – ZoE 2 aż prosi się o system punktowy lub jakieś nagradzanie za sposób, w jaki wykańczamy wrogów. To zawsze dobrze motywuje graczy, choć trzeba przyznać, że trochę tu nie pasuje. Ale umieszczenie opcji włączającej taki system byłoby mile widziane. Kolejnym udogodnieniem jest różne wykorzystanie chwytu. Trzymanym mechem da się bić wrogów, bądź rozbujać go i rzucić. Można też łapać elementy otoczenia. W jednej z plansz, aby pokonać przeciwnika, trzeba wyrywać długie pręty i używać ich do zadawania obrażeń. Nawet podstawowe kombo kwadratem zostało uzupełnione o nowe zakończenia. Zamykając wiązankę wystarczy wdusić X lub trójkąt, a popchniemy oponenta odpowiednio w dół lub górę. Już tak mały dodatek wprowadza nowe elementy taktyczne.

Czarna Magia

Ale w tym ugłaskanym świecie wypełnionym rzeczami, które rozumiemy niepewność i strach zakradł się z zupełnie innej strony. Sami je stworzyliśmy.

Zrozumiałem to, kiedy jedna z moich znajomych stwierdziła, że obsługa komputera to dla niej Czarna Magia. Jak myślicie, jaki procent ludzi korzystających z komputerów, czy też telefonów komórkowych tak naprawdę zdaje sobie sprawę, na jakiej zasadzie działają? Wielu...

Wielu z Was jest zapewne zachwyconych obrazkami dołączonymi do tej recenzji. Tak pięknych efektów specjalnych nie zobaczycie nigdzie indziej. Świecące wiązki energii, wybuchy, lasery i rakiety to tylko podstawa. Tu są jeszcze półprzezroczyste tarcze zlepiające się z kilkunastu kawałków, dziesiątki synchronicznie latających małych stateczków, falujące miliony cząstek, które po chwili kreują gigantyczny słup światła...

I wiecie co? Ja nie mam najmniejszego pojęcia, jak to się wszystko udało stworzyć. To magia!

Ha, piękne te obrazki – prawda? Wyobraźcie sobie teraz, jak to wygląda w ruchu. W płynnych trzydziestu klatkach na sekundę (ich liczba tylko czasami spada). Wyobraźcie sobie, że tu nigdy nic nie stoi w miejscu. Nigdy nie ujrzycie zagubionego gdzieś w kącie mecha, który za bardzo nie wie, co ze sobą zrobić. Choć ma to też swoje wady. Jeśli opuścimy jakiś teren, nikt nie będzie nas ścigał. Tak, jakby jednostki były przypisane tylko i wyłącznie do danego pomieszczenia.

Zwolennicy japońskiej animacji otrzymają z ZoE 2 smaczny kąsek. Przerywniki są ręcznie rysowane. Nie jest to najwyższa klasa, widziałem lepsze, ale jest na czym oko zawiesić. Poza tym w przypadku tej gry bardziej do mnie przemawiają, niż stworzone komputerowo trójwymiarowe animacje. Co prawda trochę odstają od reszty, ale niektóre obiekty oraz efekty (najlepiej widać to na chmurach dymu) zostały stworzone w technologii cell-shaded, co nadaje ten specyficzny „anime-look".

Cały przepych graficzny dopełnia doskonała ścieżka dźwiękowa. Utwór przewodni „Beyond the Bounds" zawładnie Wami na kilka dobrych dni. Jest to mistrzowskie połączenie folku, muzyki klasycznej oraz elektronicznej, koło czegoś takiego nie można przejść obojętnie. Jeśli na Waszych półkach stoją OST'y z MGS 2 czy Silent Hill, to muzyka z ZoE 2 dopełni kolekcji. Dialogi wypowiadane przez bohaterów dramatu nie zostały pozostawione sobie i nagrali je prawdziwi profesjonaliści. To widać, słychać i czuć.

Co jeszcze dodaje magii ZoE 2? Oczywiście przywiązanie autorów do szczegółów. ADA to sztuczna inteligencja. I uwaga, da się z nią pogadać w dowolnym momencie wciskając L3 lub R3. Nie jest to nic porażającego, tematy są mocno ograniczone, ale jak to mówią, mała rzecz, a cieszy.

Strach nigdy nie przeminie

Wielu instynktownie zaczyna unikać nowinek technologicznych nie wiedząc, jak do nich podejść. I tylko pomyślcie, jesteśmy otoczenie takimi rzeczami z każdej strony. Samochody, samoloty, telewizory, konsole... Możecie się uważać za szczęściarzy, jeśli jesteście w stanie bezbłędnie wyjaśnić, na jakiej zasadzie lodówka chłodzi pożywienie. A jak mikrofalówka je podgrzewa? Jak konsola wie, czego od niej wymagamy; przetwarza dane; wysyła obraz na ekran? Jak skomplikowana maszyneria podtrzymuje życie? Jak działałyby mechy, gdyby je stworzono? To już magia. Właśnie, dla mnie dzieło Hideo Kojimy jest magiczne. Nie potrafię wyjaśnić, na jakiej zasadzie funkcjonuje świat Endersów, jak go zbudowano. Nawet nie chce wiedzieć. Mogę się tylko domyślać, ale nigdy nie będę miał pewności. Może lepiej niech tak pozostanie. Czasami lepiej się bać, niż znać prawdę.

Magia to cudowna rzecz.

OG

PlayStation 2 — *Wzorowo wykonana zręcznościówka. Hit!*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB*

8.3

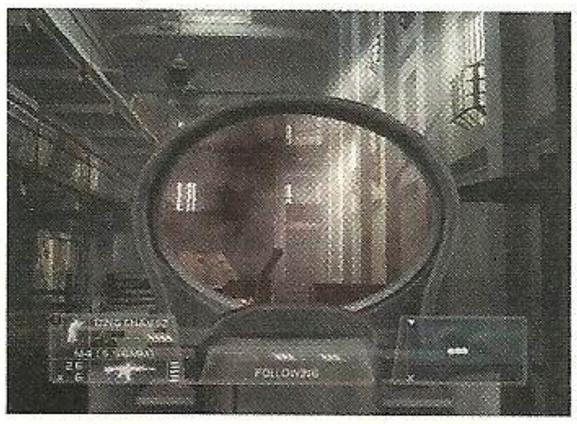
Tom Clancy's Rainbow Six 3 (screeny i ocena na stronie 52)
- **Dobre:** Wykorzystanie headsetu i opcji Live. Świetne tryby dla kilku graczy i niemałe napięcie podczas gry.
- **Złe:** Bez opcji Live korzystanie z headsetu ogranicza się do wysłuchiwania komunikatów.
- **Brzydkie:** Kilka elementów grafiki wciąż na przeciętnym poziomie. Odróżniają się zwłaszcza nieinteraktywne obiekty, które znać z daleka.

Tom Clancy's **Rainbow Six 3** vs **SWAT** Global Strike Team

Gdyby umieścić w zamkniętym pokoju dwie dziewczyny i czekać wystarczająco długo, nie ma innej możliwości – kiedyś muszą zacząć się kłócić.

To stara i znana prawda. Tak jak i u nas – Ci, którzy hardo trzymają stronę Xboxa i Ci, którzy obstają przy PlayStation 2. A żeby konflikt podsycić dano nam do rąk dwie gry i dwa zestawy słuchawkowe. Dla PlayStation 2 SWAT: Global Strike Team, a dla Xboxa – Tom Clancy's Rainbow Six 3. Obie gry o łażeniu w grupach uderzeniowych. Obie strzelanki FPP. Obie ze słuchawkami i mikrofonami. Aż się prosiło o porównanie! Czemu by właściwie nie ulec?... Wyobraźmy sobie, że obie te gry są miłymi dziewczynami, które zamknęliśmy ze sobą w pokoju. Po dłuższej lub krótszej chwili zaczyna się... a my się tylko przyglądamy.

Rainbow: Pierwszy raz na domowych konsolach, SWAT? Widać. Nie radzisz sobie najlepiej. Trzy osoby w zespole, tak? Jedną jest gracz, dwie pozostałe to saper i snajpereczka. I idzie się przed siebie, pokonuje jakieś korytarze zakuwa w kajdanki ludzików. Scenariusz słabiuśki, powiem ci. A poza tym ty chyba zręcznościówka jesteś, co?



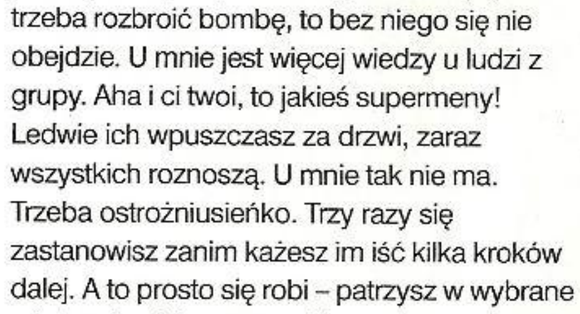
SWAT: O co ci chodzi? Popatrz na siebie, Rainbow! Co za tytuł durny! Zawsze byłaś słabą serią. Lepiej wejść z rozmachem, niż telepać się ze wstydu po lichych przodkach. Wiem, że u Ciebie jest więcej osób – cztery. Można im kazać przechodzić od miejsca do miejsca i dawać rozkazy, ale też jesteś zręcznościówka!

Rainbow: Jasne, że jestem. Ale trzy trafienia i leżysz! Czujesz ten klimat, dziewczynko? To jest stres i nerwy! Chować się za przeszkodami, od progu do progu. Poza tym komendy... Przeskoczyłaś tak szybko, bo nie masz tu nic do powiedzenia. A ja mam! U ciebie tylko: za mną, rzucić broń, wysadzić drzwi i takie tam. A u mnie? Możesz ustawić drużynę przy drzwiach. Możesz im kazać wejść do środka i rozwalić wszystkich, wysadzać drzwi, wrzucać granat ogłuszający, wejść na zulu...

SWAT: Co to jest zulu?

Rainbow: Oj, dziecko... Stawiasz drużynę przy jednych drzwiach, sama stajesz przy drugich, wciskasz biały przycisk na padzie i wpadacie do pokoju w tym samym momencie ze wszystkich stron! Czujesz?

SWAT: Nie wiem, co tu czuć. U mnie co prawda nie ma takich myków, ale za to drużyna jest sensowniejsza. Łatwiej się z nimi związać, pomagają Ci, rzucają wesołe hasełka



podczas gry. Jak wchodzisz do zagraconego domu, to pytają: „To tu ktoś mieszka?" i fajnie jest... Bo Ty nie rozumiesz jednej rzeczy: ja jestem bardziej do zabawy i nie aspiruję do miana trudnej gry. Ani trudnej, ani długiej. U mnie misje śmigasz w kilka minut, a twoje z pół godziny, bo jeden nieostrożny ruch i padasz zdjęta.

Rainbow: Dziwnym nie jest. Dodajmy jeszcze do tych dywagacji o drużynie, że u Ciebie jeden jest saper i jedna snajperka. Więc jak trzeba rozbroić bombę, to bez niego się nie obejdzie. U mnie jest więcej wiedzy u ludzi z grupy. Aha i ci twoi, to jakieś supermeny! Ledwie ich wpuszczasz za drzwi, zaraz wszystkich roznoszą. U mnie tak nie ma. Trzeba ostrożniusieńko. Trzy razy się zastanowisz zanim każesz im iść kilka kroków dalej. A to prosto się robi – patrzysz w wybrane miejsce i wciskasz przycisk.

SWAT: Ha! Właśnie! Jedno mamy podobne – wydawanie poleceń. Pojawiają się napisy wokół środka ekranu, rozłożone co 90 stopni i można wciskać kierunek na przyciskach kierunkowych (bo gałką sterujemy), żeby wskazać polecenie. A u mnie to można jeszcze krzyknąć.

Rainbow: Jasne. I zadziała, albo nie... A jak zadziała to z lekkim opóźnieniem, bo system rozpoznawania głosu potrzebuje jednak nieco czasu.

SWAT: Czekaj, daj mi skończyć. Przyznaję, że potrzebuje nieco czasu. Ale zabawy o ile więcej! No i gra tak pomyślana, żeby nie umierać od razu, więc nie marudź. Chciałam jeszcze powiedzieć, że podobają mi się twoje opcje komend. Chyba każdemu by się podobały. Można wiele rzeczy zlecać, nawet skomplikowanych – jak wrzucenie granatu na sygnał i wejście po chwili. A to wszystko bardzo prościutko i świetnie się w grze sprawdza. Sprawnie przechodzi się od opcji do opcji – wystarczy przytrzymać przycisk i pojawia się menu dostępnych akcji. A potem już wybierasz kierunkiem.

Rainbow: Dzięki. Mnie się u Ciebie podoba, że jest kilka trybów optycznych i że można kucać.

SWAT: U ciebie też można i też są tryby optyczne: noktowizor i podczerwień. Wymyśl coś innego, jak się chcesz podlizać.

Rainbow: Ładne masz efekty świetlne i bardzo ciekawie zaprojektowane lokacje. Jest gdzie się kryć i przyjemnie się kombinuje. Zostałaś zaprojektowana na zabawkę i wszystko elegancko z tym projektem współgra. Nie mam zarzutów.

SWAT: To było złośliwe.

Rainbow: Nie rozumiem?

SWAT: Twoje lokacje są znacznie większe. Fakt – może więcej w nich pustych pomieszczeń, ale ciągle coś się dzieje, scenariusz nie prowadzi cię za rączkę. Od początku zostajesz niemal sama, cisza, ciemność.... U ciebie mi się bardziej podoba.

Babcia Tęcza

Faktem jest, że tytułów z serii Raibow Six jest już „kilka". Do zaszczyconych obecnością Tęczy należą: GameBoy Color, GameBoy Advance, PSone, Dreamcast, PlayStation 2, PeCet oraz wreszcie Xbox. Warto zwrócić uwagę na tę grę, ponieważ dowodzi ona, że wytrwałością zespoły dochodzą do coraz lepszych wyników. Początku R6 nie były jakoś specjalnie zdumiewające. Sądzę jednak, że od tego momentu trzeba już o tym tytule mówić w kategoriach pierwszoligowych. Jeśli chodzi o Xboxa i obsługę Live!, w tym roku jest to zdecydowany lider. Poważna, duża gra dla dużych chłopców, która może wciągnąć na lata. Kolejny dowód na to, że hity nie biorą się z nikąd. Trzeba po prostu nabrać doświadczenia. Gratulacje UbiSoft!

R6: Stara rafineria, w której zagnieździli się podli terroryści. Rozkaz brzmi: zabić!

Xbox — *Najfajniejsza, poważna gra nie tylko dla Live!*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1-4 (8)

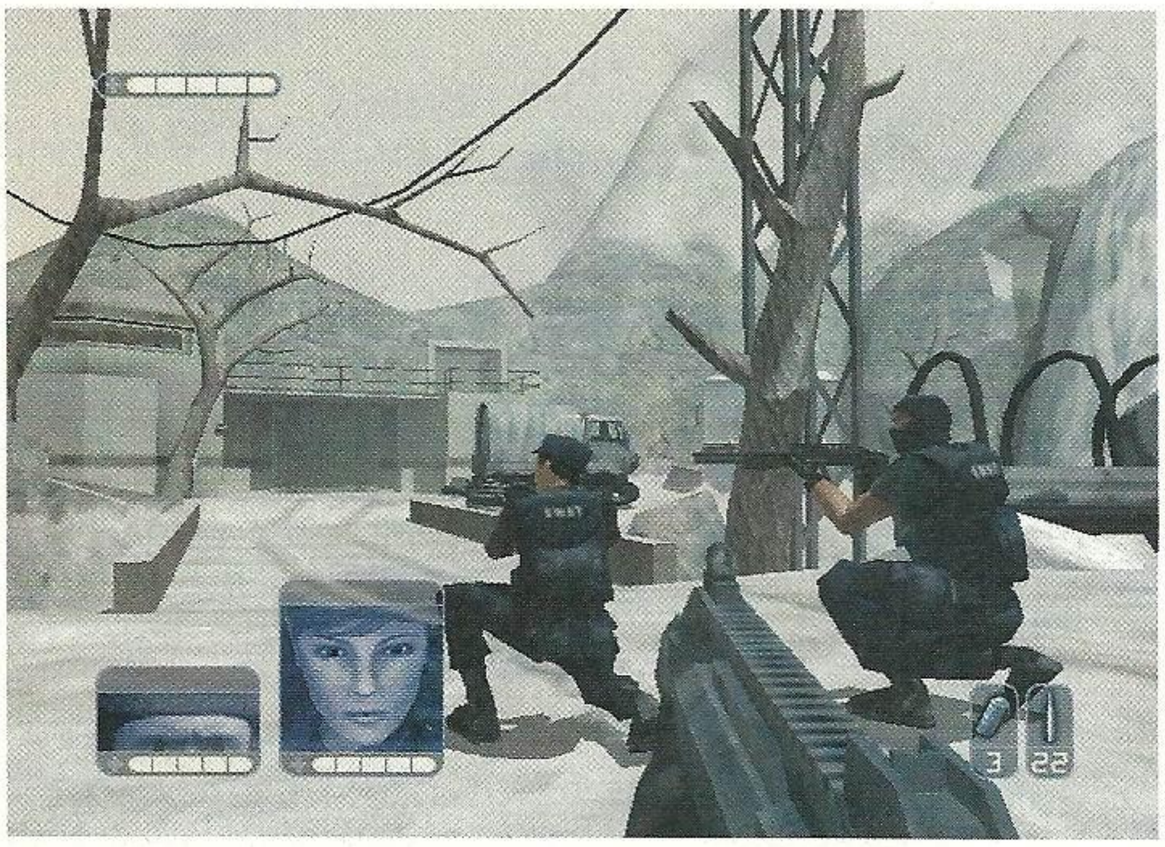
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.2

Wykorzystuje: *Xbox Live!, Headset*

SWAT Global Strike Team (screeny i ocena na stronie 53)

- **Dobre:** Fajny tryb rozpoznawania głosu. Można się wykrzyczeć do mikrofonu. Ogólnie gra sprawdza się jako zabawka.
- **Złe:** Prostota obsługi, schematyzm postępowania wrogów, zbyt krótkie misje.
- **Brzydkie:** Dość płaskie tekstury i niejaka ubogość lokacji. Ta konsola jest w stanie dźwignąć znacznie więcej.



Nie ważne jak to zrobisz, ważne, żeby znaleźć zakładników. A u mnie? Wpadasz do lokacji to już Ci mówią: „uważaj na snajperów", albo „zabij tu wszystkich"... Jak dziecku. Efekty świetlne powiadasz? No fakt. U ciebie są dość proste, ale za to większa interakcja z otoczeniem. Okna można tłuc... Nie wszystkie, ale część. A u mnie? Ja nawet jak na PlayStation 2 wyglądam słabo.

Rainbow: Oj, nie przesadzaj. Nie słabo, tylko średnio... Może nawet lekko dobrze?

SWAT: Teraz ty nie przesadzaj.

Rainbow: Tak, tak! Momentami? No powiedz sama. Otwarte przestrzenie? Śnieg – to lepiej wygląda niż u mnie.

SWAT: Jasne. Tekstury potworne... i napięcia nie ma. Aż by się chciało dołożyć napis „insert coin".

Rainbow: Zgrywasz się. Fakt nie masz najlepszej grafiki i klimat z automatów ci dali, ale taki już twój urok. Za to gra się przyjemnie. I można na dwóch graczy! Jest tryb kooperacyjny, jest czasówka! Można podpiąć drugiego joypada i jazda!

SWAT: Znowu sobie ze mnie żartujesz. Tryb dla dwóch graczy, to kooperacja z bardzo podobnymi lokacjami jak w trybie dla jednego gracza. Nie ma czym się nawet wykazać. A czasówka? No i co? Gry strzelankowe dawno już poszły dalej. Na przykład u ciebie. Obsługa Live i cała masa opcji oraz trybów, szybkie mecze, deathmatche, drużynowe, ataki, obrona terenu, zakładnicy... Microsoft wierzy w ciebie jak nikt! Ładuje kasę, żeby można było jeszcze rzeczy dociągnąć z sieci. Nawet na jednej konsoli można popykać w cztery osoby i kooperację. To już cały oddział jest! Nie wiem w ogóle do czego zmierzasz? Chcesz mnie pogrążyć?

Rainbow: Ech... Marudzisz od samego początku. Być może, ale zauważ, że Ubi Soft ma więcej doświadczenia w robieniu tych gier i kiedyś po prostu musieli się nauczyć. Ty może też jeszcze kiedyś zmądrzejesz, ale na

razie będziesz tylko niezłą zabaweczką.

SWAT: Hola, hola! Nie unoś się tak, kochana! Sama też bez wad nie jesteś! Popatrz na grafikę – niby ładnie, niby pięknie, ale niektóre rzeczy to masz tak umowne, że hej! Przyjrzyj się drzwiom, których nie można otworzyć. I co? Jak u ciebie wyglądają? Jak namalowane!

Rainbow: Ale mam niebrzydkie scenki przerywnikowe między misjami i poważny charakter. A Ty? Nic nie masz na poziomie. Grafika średniacka, tekstury blade, zabawa jak na wiejskiej dyskotece w remizie...

SWAT: Wiejskiej dyskotece! O! Co masz do remiz?

Rainbow: A tak! Prostota kierowania ludzikami, lichy multiplayer. System rozpoznawania głosu prosty jak tylko możliwe i działa z opóźnieniem. Nie chciałam ci tego mówić, bo było mi cię szkoda, ale z lekka słoma Ci z butów wyłazi.

SWAT: Słoma!!! Jestem po prostu średnią grą. W porywach do dobrej!

Rainbow: Słoma. W porywach do dobrej. I co? Zatkało, bo nie masz się do czego przyczepić? Masz dwadzieścia jeden misji dla jednego gracza i dziesięć dla dwóch. Wszystko krótkie jak szorty pierwszoklasisty. A u mnie? Misje długie, podróżujesz od Londynu, przez Kajmany, zahaczasz o boskie Rio. Z czym do ludzi! No i przypominam, że ja

wygrałam nagrodę dla gry wystawy na X03, a nie Ty.

SWAT: Ja nie startowałam.

Rainbow: Ale wygrałaś cokolwiek?

SWAT: Ale ty głupia jesteś! I ptaki na ciebie...

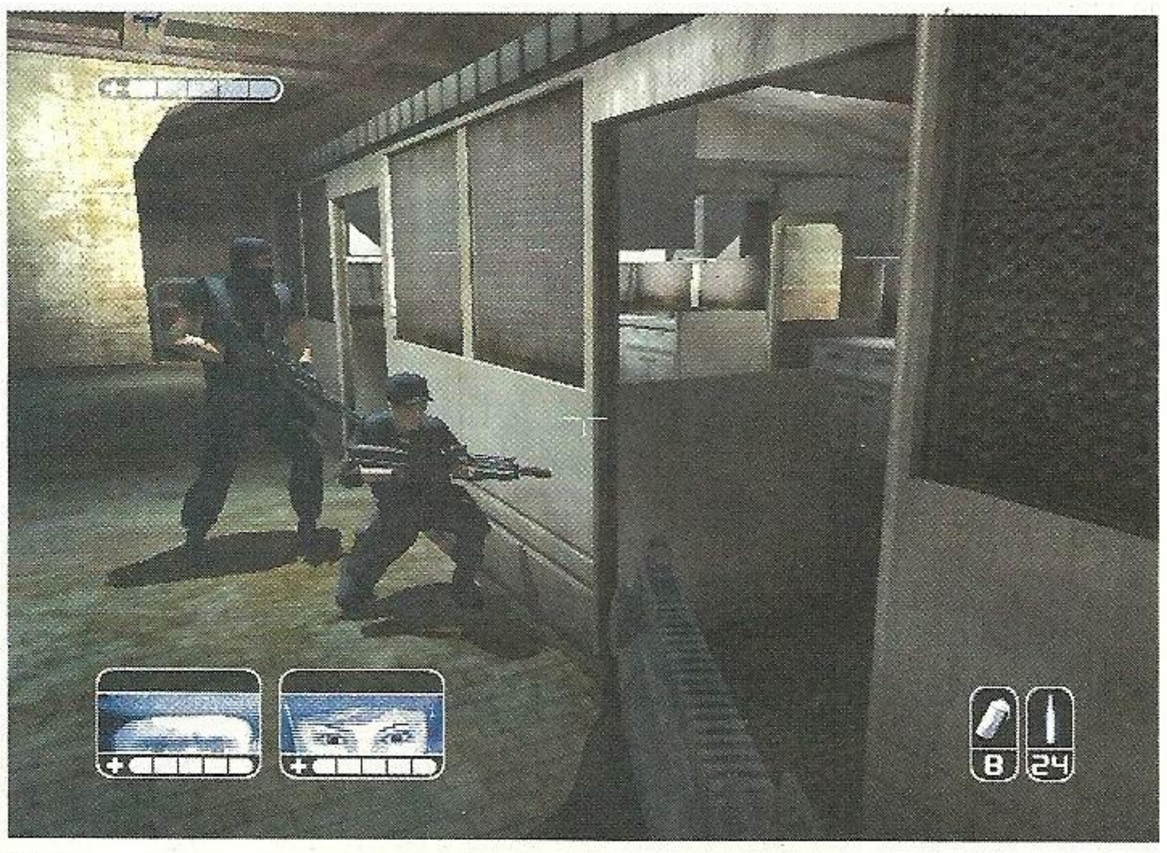
Tu zostawimy dziewczyny dalszej rozmowie. Zapewne co wnikliwsi czytelnicy mają już wyrobione zdanie. Każda z gier ma swoje plusy i każda ma swoje wtopy. Choć w przypadku Tom Clancy's Rainbow Six 3 trzeba powiedzieć o tytule wybitnym. Gra się doprawdy bardzo przyjemnie, jest masa opcji i poważny klimat saperski – jeden błąd i po Tobie. Zapisywać stan gry można tylko określoną liczbę razy w ciągu misji (najczęściej trzy), a zadnia przechodzi się czasem ponad czterdzieści minut. SWAT: Global Strike Team, to klasyczna gra w stylu "pierwsze koty za płoty". Wiele inwencji, między innymi filtr na tekstury, który miał je uczynić bardziej realistycznymi – niestety zawiódł. Mało opcji dla kilku graczy, krótkie i proste, schematyczne misje, choć z drugiej strony daje to wiele przyjemności z gry, która jest wybitnie rozrywkowa do zastosowania po szkole albo po pracy, kiedy jesteśmy zmęczeni i nie mamy ochoty na nerwy. Tom Clancy's Rainbow Six 3 to natomiast produkt o wysokim czynniku stresogennym, gra poważna, rzekłbym nawet momentami mroczna, choć brak w niej elementów nadnaturalnych.

Cóż powiedzieć – TCRS3 wciągnęła mnie znacznie silniej niż SWAT. To informacja dla wszystkich, którzy mają obie konsole.

Grabarz

SWAT idzie w świat

W opozycji do R6, SWAT jest na początku tej drogi. Jest po prostu małą dziewczynką. To pierwsze uderzenie tego tytułu na konsole i faktycznie zachowuje się on tak, jakby był jedyny w swoim gatunku. Niestety, są znacznie ciekawsze opcje. Z jednej strony za tym tytułem stoi Argonaut, jak producent – firma, która potrafi się uprzeć i przyłożyć. Z drugiej Vivendi – dzierżąca prawa do SWATa od początku świata, także dla rynku blaszaków. Weźmy jeszcze pod uwagę fakt, że wkrótce będzie film i komórka SWAT wślizgnie się na topy pożądania wśród młodzieży. Nie można tego nie wykorzystać. Zachowajmy więc czujność i miejmy nadzieję! Bo – jak mówi przysłowie – nadzieja matką tych, co zawsze mają szczęście.



PlayStation 2 *Nawet, nawet strzelanka drużynowa.*

- *Wydawca:* Vivendi Universal
- *Producent:* Argonaut
- *Liczba graczy:* 1-2

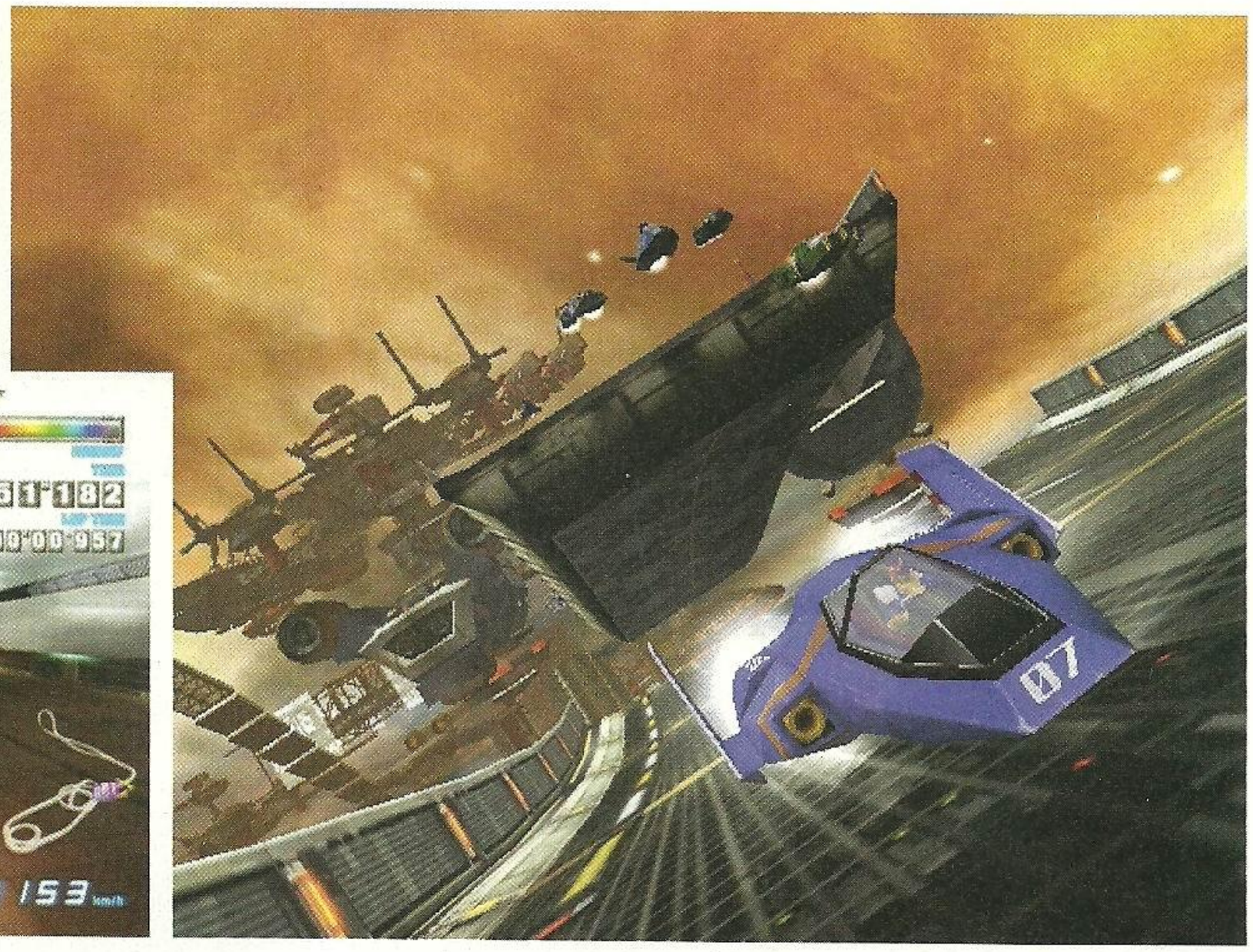
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual2, Memory Card 8MB, Headset*

Nadciąga na: *Xboxa*

6.5

- **Dobre:** Wspaniała prędkość, niesamowite trasy, bardzo dobra grafika oraz ogólna zajawa podczas wyścigu.
- **Złe:** Chyba tylko odruch wymiotny na niektórych trasach wywołany szybkością (powaga).
- **Brzydkie:** Dorysowywanie się terenu, pogorszenie grafiki w multiplayerze oraz specyficzny design postaci i ich maszyn.



F-Zero GX

Amusement Vision nie próżnuje. Dostarczyli już niezłe Virtua Striker 3, dwie części Super Monkey Ball, a teraz atakują z kolejną odsłoną flagowego future-racera Nintendo. Oto długo oczekiwane F-Zero GX!

Zlecenie pracy zespołowi Segi było bardzo dobrym posunięciem Nintendo. Na tle większości ostatnich dokonań Niebieskich, produkcje AV naprawdę błyszczą. A fakt współpracy z Nintendo i Shigeru Miyamoto sprawił, że - jak mówi producent Toshihiro Nagoshi, zespół starał się bardziej niż kiedykolwiek. Może były to tylko puste słowa wypowiedziane na potrzeby wywiadu, ale co to zmienia, jeśli ukończony produkt spełnia oczekiwania? Nic. Oczywiste pytanie brzmi: czy je spełnia?

Jasne.

Nigdy wcześniej nie miałem kontaktu z jakąkolwiek odsłoną tej serii future-racerów; na dobrą sprawę nigdy wcześniej nie miałem ochoty na dłuższe posiedzenie z grą tego typu. A jednak F-Zero GX zdobyło mnie od pierwszego zwiastuna i przez rok nie puszczało ani przez chwilę. Chłonąłem każdy filmik, każdy screen, każdy news. Kompletnie mi odbiło, a stonowane opinie kumpli nie sprowadzały mnie na ziemię. Aż nadszedł sądny dzień, kiedy upragniona płytka trafiła do paszczy wygłodniałej konsolki. Już za chwilę miało się okazać czy dokonam samospalenia, a może zostanę wniebowzięty. Już za chwilę. Ale na razie zajrzyjmy, co słychać...

W hangarze

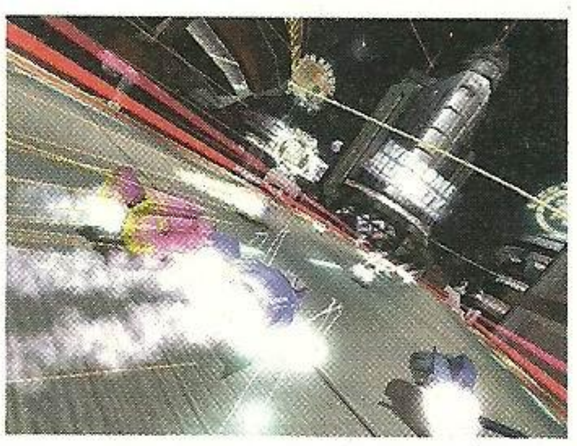
Początkowo liczba pilotów do wyboru nie powala. Grać możemy jedynie czwórką z czterdziestki, jaką przygotowali autorzy. Warto nadmienić, że zróżnicowanie postaci jest wprawdzie wielkie, jednak ich wygląd pozostawia wiele do życzenia. Nawiasem mówiąc przy wyborze bohatera nie kierowałbym się jego prezencją, bo okazałoby się, że nielicznymi da się grać. Ich wygląd kojarzy mi się z komiksem, co samo w sobie nie jest złe, ale tu nie do końca się sprawdza.

Każdemu pilotowi odpowiada jeden pojazd, chyba, że postanowimy stworzyć własny. Można to zrobić na dwa sposoby. Albo przemalować i ozdobić już istniejący, albo z zakupionych części skonstruować nowy. Ścigacz składa się z kokpitu, korpusu oraz dyszy. Dobieramy tylko pilota, a dalej postępujemy jak w przypadku pierwszym. A czym ozdabiać? Do wyboru mamy ponad czterdzieści gotowych emblematów, ale autorzy przygotowali również prościutki programik do rysowania, który pozwoli bardziej ambitnym spełnić się artystycznie. Gotowe wzory to głównie czachy, pioruny i tym podobne rzeczy oraz różne motywy znane z gier Nintendo, jak na przykład

grzybek powiększający Mario w platformówkach z jego udziałem.

Nowych pilotów, wszelkie naklejki i części do pojazdów, a także kolejne misje do Story Mode (o tym później) trzeba kupić za ciężko zdobyty szmalec w specjalnym sklepiku. Ten niskich cen nie ma, więc nie obędzie się bez stoczenia wielu bojów. W formie wyścigu naturalnie.

Gdy gracz zdecyduje się na konkretny statek, jeszcze przed startem może ustalić stosunek przyśpieszenia do prędkości maksymalnej (poświęcając jedno kosztem drugiego), a także zmienić jego barwę. Obie opcje wbrew pozorom są przydatne. Ta druga zwłaszcza wtedy, gdy standartowy kolor superbolidu to róż. Nie żebym miał coś do różowego, ale jak w czymś takim pokazać się...



Na trasie

Tory to jeden z największych plusów gry. Tak się nimi zachwyciłem, że nie mam pojęcia od czego zacząć. Zarówno ich koncept, jak i wykonanie stoją na najwyższym poziomie. Rozmach. To jest dobre słowo na określenie tego bogactwa. Trasy są wielkie, powyginane we wszelkich kierunkach, wznoszą się na ogromne wysokości, by po chwili zejść pod wodę. Ich zakręcenie sięga tego stopnia, że często nie ma się pojęcia o tym, czy niebo mamy pod, czy może nad sobą. Zdarza się to najczęściej podczas jazdy w rurze, gdy nasz ścigacz obraca się jak szalony. Na oklaski zasługuje trasa umieszczona na zewnątrz takiej szyny. Statek okręca się wokół niej bez przerwy i prawdziwą sztuką jest skierować go tam, gdzie by się chciało. Nie znaczy to jednak, że jest to niemożliwe. Takich atrakcji jest multum, a na dodatek na każdej planszy można znaleźć między innymi pola przyśpieszające i odnawiające energię, różne nawierzchnie oraz porozstawiane miny. Oczywiście nawet chwila nieuwagi może pozbawić gracza zajmowanego w wyścigu miejsca. A brak koncentracji może być spowodowany choćby rzutem oka na otoczenie. Ach, tu też jest na co popatrzeć.

Po prostu tory zaprojektowano z dozą geniuszu.

Miejscówek jest równo dziesięć, a na każdej są dwie lub trzy trasy (w sumie 25). Większość usytuowana jest setki kilometrów nad powierzchnią, więc pod graczem roztacza się piękna panorama. Tysiące świateł ciągnącego się aż po horyzont miasta przyszłości to na szczęście nie jedyna rzecz, którą warto

Oto program do rysowania. Wprawdzie bardzo uproszczony, ale można stworzyć coś ciekawego.

■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.f-zero.com/** a na niej opis trybów gry, wywiadzik i kilka rzeczy do ściągnięcia.

■ Uczucie przyspieszenia jest przepotężne; niemal wgniata w fotel. Osoby wrażliwe lepiej niech postawią sobie miskę obok fotela.

podziwiać. Bliższe otoczenie także potrafi zachwycić. Co powiecie na wyścig podczas szalejącej burzy, gdy deszcz zacina z niewyobrażalnym natężeniem, a dokoła walą pioruny? A może wolicie trawkę, drzewa i przeświturające przez gałęzie promienie słońca? Zróżnicowanie jest duże, ale co oczywiste przeważają wariacje na temat metropolii przyszłości. Łączy je wszystkie bogactwo detali, które razem z żywymi kolorami czasem aż wylewają się z ekranu. Wokół drogi w lewitującym mieście Mute City rozstawione są setki neonów i telebimów, a przy Vegas Palace dzisiejsze Las Vegas to ledwie kilka lampek na krzyż.

Trasy są przepiękne, a walka z wyzwaniami, jakie stawiają wciąga i za każdym razem fascynuje. Po prostu się nie nudzą. Im dłużej będziecie grać, tym więcej dostrzeżecie smaczków w tłach, a także wysiłek, jaki został włożony w ich opracowanie. Mistrzowska robota. Ale czas już zacząć...

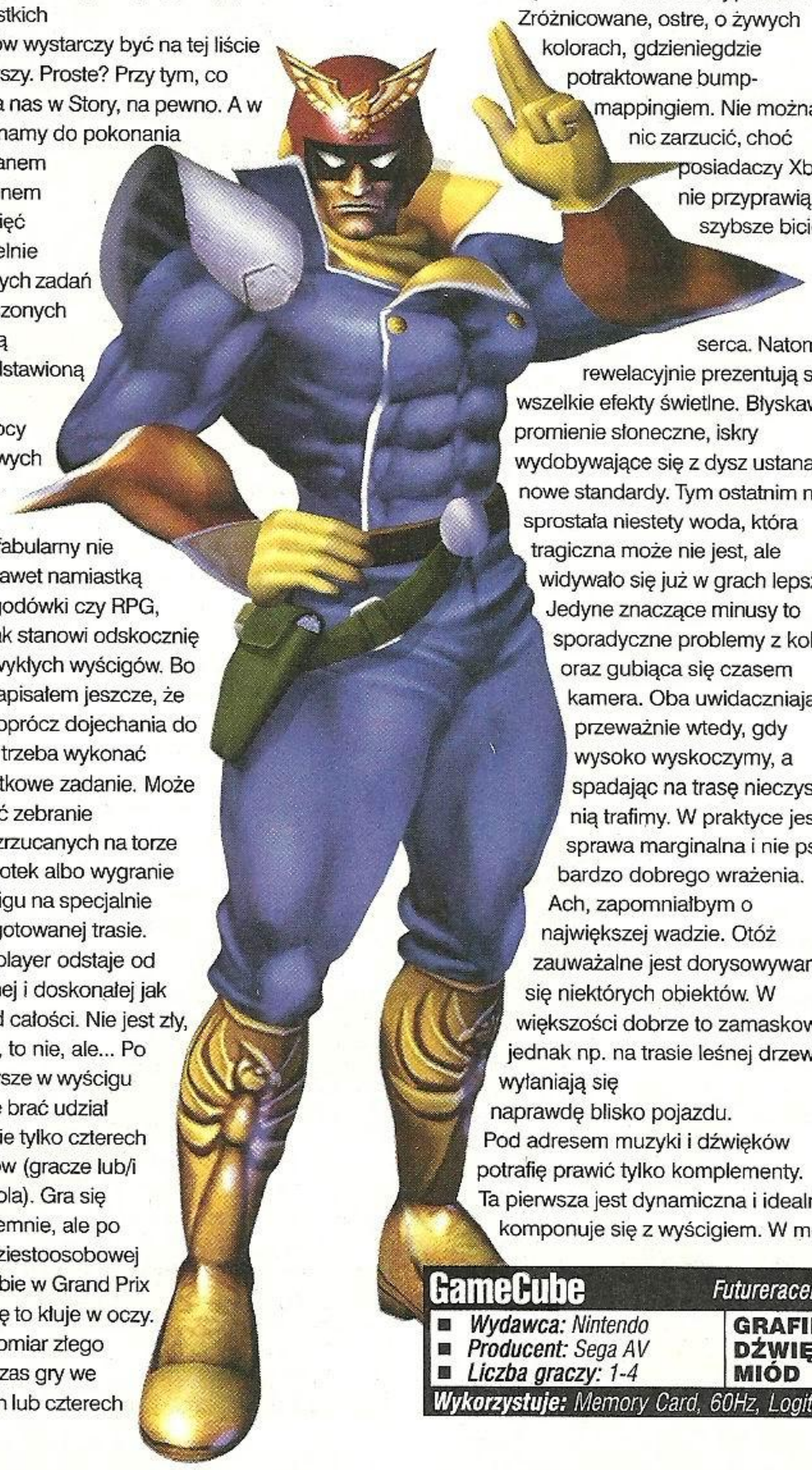
Wyścig

Od początku było jasne, że o sukcesie F-Zero GX ma przesądzić niewiarygodny speed. Niespotykana dotychczas w żadnej grze oszałamiająca prędkość. Filmiki z gry przedstawiały nieprawdopodobne przyspieszenie, ale... Tuż przed moim pierwszym startem zaświtała mi myśl, że to wszystko było oszustwem, które za chwilę wyjdzie na jaw i pogrzebie tę produkcję. Jakże mogłem zwątpić, o ja niewierny! W rzeczywistości to wszystko mknie jeszcze szybciej i płynniej, niż na spreparowanych trailerach. Po prostu urywa łeb, a resztki ciała wgniata w fotel. Jazda z 2000 km/h na liczniku jest niesamowitym przeżyciem, a da się więcej! Naprawdę czuć olbrzymią moc maszyny. A gdy obok pędzi dwudziestu dziewięciu żadnych krwi typów, o fair play nie ma co marzyć. Jednak nie liczcie na strzelaninę na trasie; to nie Wipeout. W dalszym ciągu, aby wygrać trzeba po prostu najlepiej ze wszystkich kierować maszyną. Sterowanie rozwiązano intuicyjnie, co nie znaczy, że każdy sobie z nim od razu poradzi. Są trzy rodzaje skrętu, gaz, hamulec, turbo, dwa typy uderzeń, a także bardzo przydatne strafe'owanie pojazdem. W praniu przypomina to Wave Race: BS, co ja akurat poczytuję na plus.

Sposób na wygranie wyścigu jest również zbliżony do tego z Wave Race. Należy wiedzieć, jak ścinać zakręt, kiedy użyć turbo, a kiedy trzeba przyhamować. Tym, którzy uznają Błękitny Sztorm za zbyt trudny, powiem, że w F-Zero jest łatwiej i z „wejściem do gry" nikt nie powinien mieć dużych problemów. Generalnie poziom trudności jest rozsądnie wyważony. Gry nie sposób ukończyć w kilka wieczorów, ale sytuacja, kiedy przez długi czas nie można zaliczyć jakiegoś poziomu raczej nie powinna się zdarzyć.

Dwa główne tryby, jakie oddano samotnikowi to Grand Prix oraz wcześniej wspomniany Story Mode. Pierwszy dzieli się na trzy (potem dochodzą jeszcze dwa) puchary, po pięć tras każdy. Za zajmowane miejsca otrzymujemy punkty do klasyfikacji ogólnej; po ukończeniu wszystkich biegów wystarczy być na tej liście pierwszy. Proste? Przy tym, co czeka nas w Story, na pewno. A w nim mamy do pokonania kapitanem Falconem dziesięć piekielnie trudnych zadań okraszonych fabułą przedstawioną przy pomocy filmowych wsta-wek.

Tryb fabularny nie jest nawet namiastką przygodówki czy RPG, jednak stanowi odskocznię od zwykłych wyścigów. Bo nie napisałem jeszcze, że tutaj oprócz dojechania do mety trzeba wykonać dodatkowe zadanie. Może to być zebranie porozrzucanych na torze błyskotek albo wygranie wyścigu na specjalnie przygotowanej trasie. Multiplayer odstaje od spójnej i doskonałej jak dotąd całości. Nie jest zły, co to, to nie, ale... Po pierwsze w wyścigu może brać udział łącznie tylko czterech pilotów (gracze lub/i konsola). Gra się przyjemnie, ale po trzydziestoosobowej rozróbie w Grand Prix trochę to kłuje w oczy. Na domiar złego podczas gry we trzech lub czterech graczy znikają wszystkie obiekty poza trasą (we dwie osoby nie ma pogorszenia grafiki). Na usprawiedliwienie programiści maja tylko to, że udało im się utrzymać prędkość i płynność animacji. Oczywiście z kumplami gra się świetnie, szczególnie przy wydatnej pomocy własnoręcznie stworzonego bolidu.



Przegląd techniczny

Jak mogliście wywnioskować z poprzednich akapitów, grafika jest mocnym punktem F-Zero GX. Masa szczegółów, wiele obiektów, ultra płynna animka - to już wiecie (jest przełącznik na 60Hz). Nie wiecie natomiast, że tekstury także należą do GameCube'owej pierwszej ligi. Zróżnicowane, ostre, o żywych kolorach, gdzieniegdzie potraktowane bump-mappingiem. Nie można im nic zarzucić, choć posiadaczy Xboxa nie przyprawią o szybsze bicie serca. Natomiast rewelacyjnie prezentują się wszelkie efekty świetlne. Błyskawice, promienie słoneczne, iskry wydobywające się z dysz ustanawiają nowe standardy. Tym ostatnim nie sprostała niestety woda, która tragiczna może nie jest, ale widywało się już w grach lepszą. Jedyne znaczące minusy to sporadyczne problemy z kolizją oraz gubiąca się czasem kamera. Oba uwidaczniają się przeważnie wtedy, gdy wysoko wyskoczymy, a spadając na trasę nieczysto w nią trafimy. W praktyce jest to sprawa marginalna i nie psuje bardzo dobrego wrażenia.

Ach, zapomniałbym o największej wadzie. Otóż zauważalne jest dorysowywanie się niektórych obiektów. W większości dobrze to zamaskowano, jednak np. na trasie leśnej drzewa wyłaniają się naprawdę blisko pojazdu.

Pod adresem muzyki i dźwięków potrafię prawić tylko komplementy. Ta pierwsza jest dynamiczna i idealnie komponuje się z wyścigiem. W menu nie jest gorzej, a utwory z wokalem mile mnie zaskoczyły, podobnie jak dźwięki silników. Wszystko brzmi lepiej niż poprawnie, a szczególnie polecam dźwięk, gdy pilot obok odpali turbodoładowanie. Zapada w pamięć.

Connexion_

Wraz z pojawieniem się na rynku GaCka Nintendo postanowiło rozszerzyć swoją działalność także o salony z automatami do gier. Razem z Segą i Namco zbudowało płytę arcade (opartą o bebechy GCN) Triforce. F-Zero AX, czyli bliźniacza siostra recenzowanej pozycji, jest pierwszą grą na Triforce wypuszczoną do salonów.

Wprawdzie ma tylko osiem postaci i mniej więcej tyle samo torów, jednak wygląd automatu powala. Niestety tak wygląda tylko edycja specjalna, której pewnie w Europie nie uświadczycie. A co to nas, domowych garczy, interesuje? Otóż można wziąć swoją kartę pamięci z save'em z F-Zero i użyć jej w salonie. Już za samo przystąpienie do gry zgarniemy 20 Ticketsów (waluta w grze). A na zdobycie czeka mnóstwo innych bonusów i prezentów (jak na przykład nowe nalepki na statki). Dzięki tej opcji można także na automacie ścigać się stworzonym przez siebie wehikułem.

F-Zero GX obsługuje także kierownicę Logitech Speed Force. W zestawie znajdują się także pedały, a komplet w Polsce można dostać za około trzysta złotych.

Werdykt

Gra nie zawodzi. Wszystkie jej elementy zostały wykonane przynajmniej dobrze, a większość z nich wręcz doskonale. Niektórzy mogą narzekać na brak arsenału (rakiety, karabiny itp.), ale gdy już zagrają, na pewno umilkną. Uwierzcie mi, że w wyścigu, w którym wymagane jest pełne skupienie i racjonalne zarządzanie energią, dodanie rakiet nie byłoby dobrym rozwiązaniem. Gra ma swój styl i jest wspaniała taka, jaka jest.

Kaxi

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl).

GameCube — *Futureracer, jakiego GCN potrzebował.*

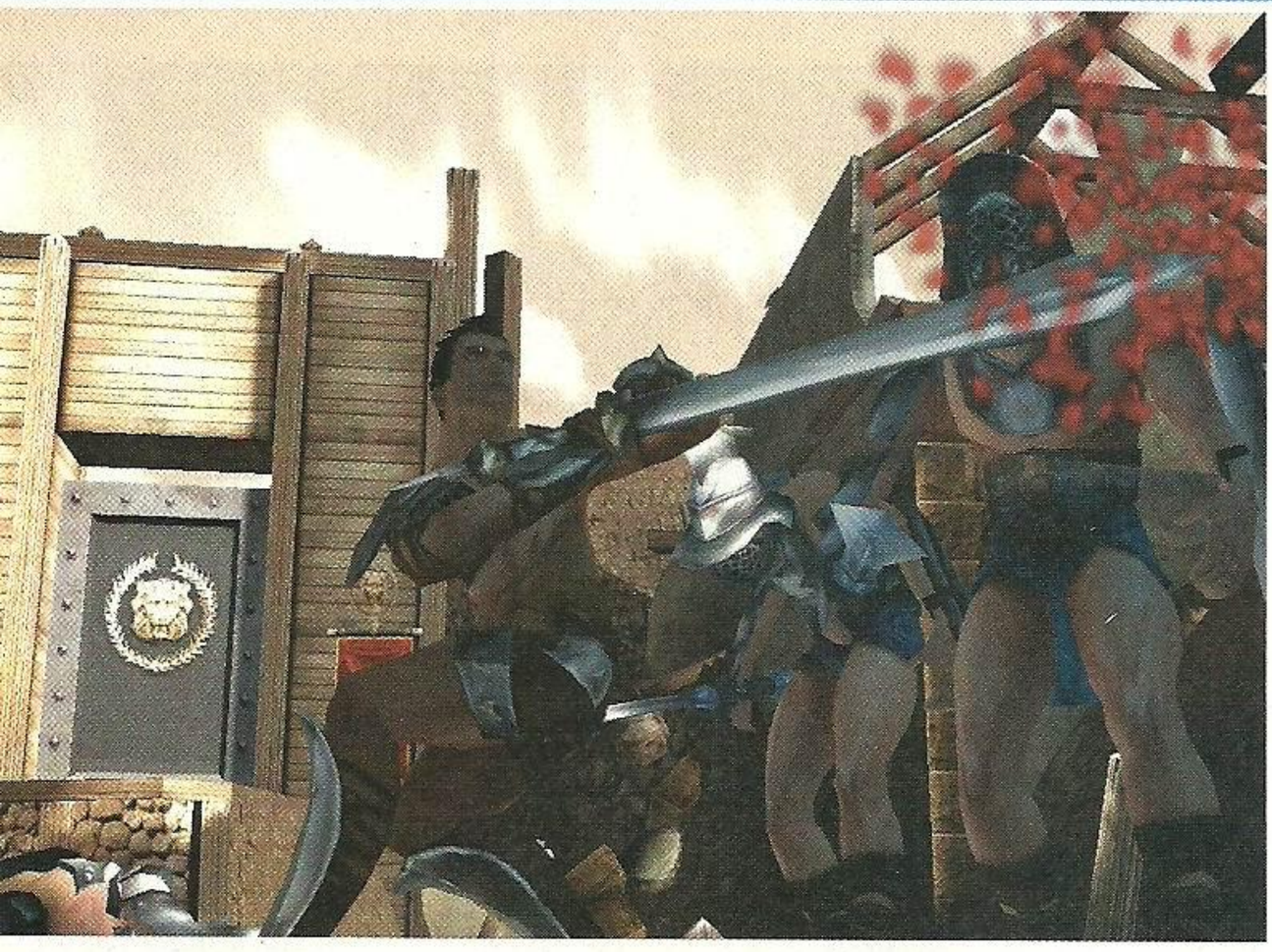
- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Sega AV
- *Liczba graczy:* 1-4

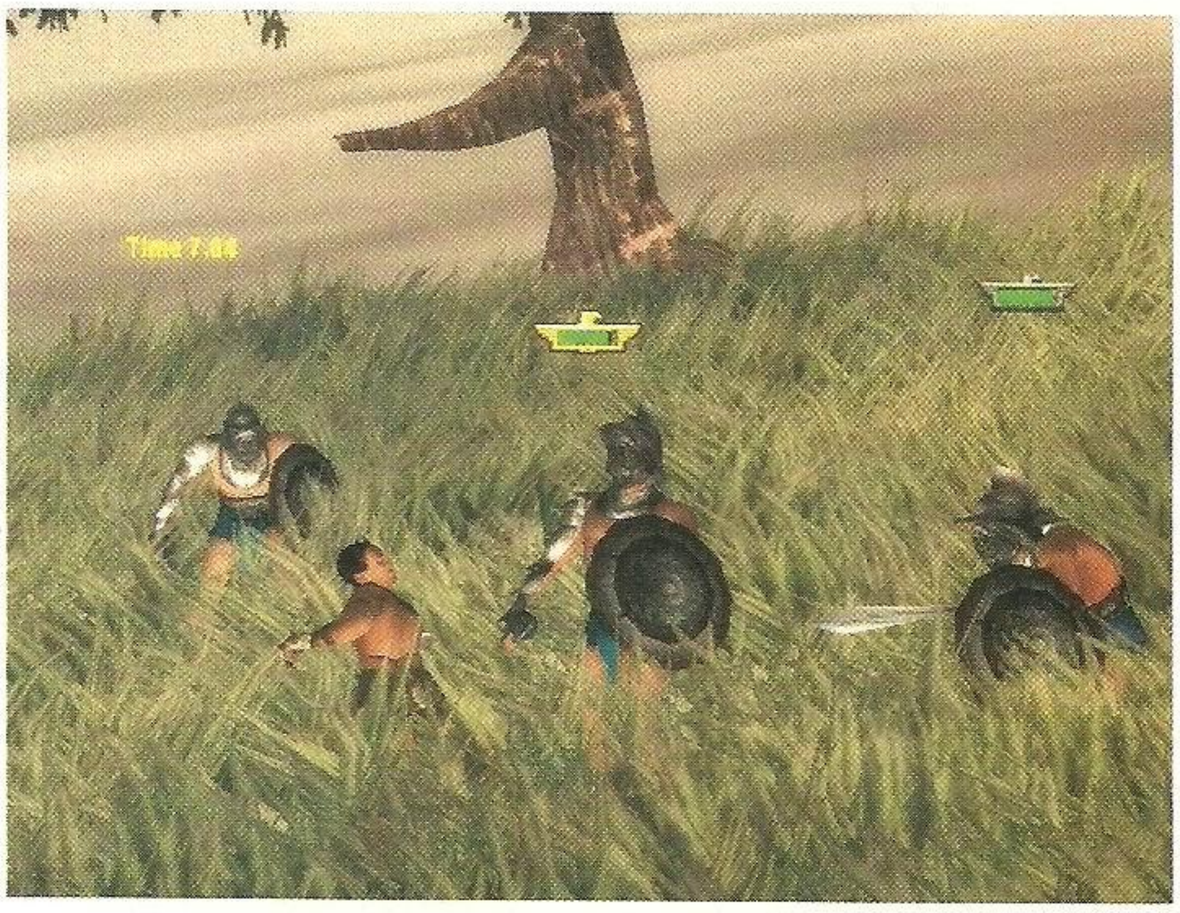
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Memory Card, 60Hz, Logitech Force Feedback*

8.9

- **Dobre:** Przystępność zabawy, efekciarska sieczka i fabuła lepsza, niż można się było spodziewać.
- **Złe:** Praca kamery przede wszystkim. Po pewnym czasie nuda, bo sposób walki nie zostaje rozwinięty.
- **Brzydkie:** No, miss piękności i tak Gladiator nie był, ale jak się do czegoś przyczepiać, to może do niektórych tekstur. Słabe są.





Gladiator Sword of Vengeance

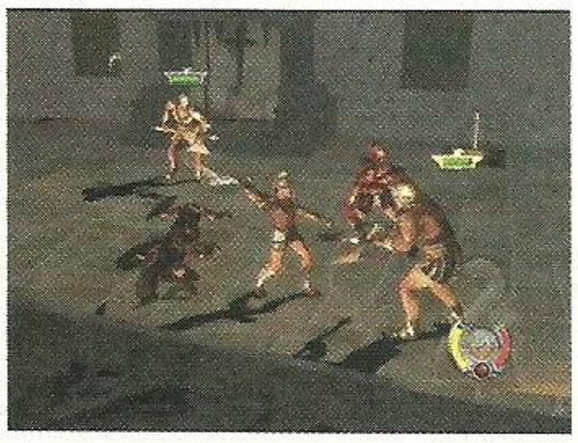
Od kinowej premiery i kasowego sukcesu „Gladiatora" minęło już ładnych kilka lat, a na rynku gier video aż do teraz nie pojawił się żaden porządny tytuł traktujący o tym temacie.

Oczywiście jeżeli nie liczyć kilku nieudanych wyścigów rydwanów... Ale na nie lepiej spuścić litościwą zasłonę milczenia. Gladiator: Sword of Vengeance miał szansę przełamać ten trend. Czy mu się udało? Odpowiedź nie jest jednoznaczna.

Gladiator to klasyczna sieczka, jakich ostatnio sporo pojawiło się na konsolach. Najbliżej mu do Rygara, szczególnie pod względem klimatu. Ale pod kilkoma względami bije dzielnego wojaka walczącego tarczą na uwięzi. Schemat rozgrywki jest bardzo prosty. Wygląda to mniej więcej tak: wpadamy na jakąś miejscówkę; pojawiają się wrogowie; wyżynamy ich; możemy iść dalej. Co jakiś czas pojawi się jakaś zagadka, ale zazwyczaj niezbyt trudna. Ot, po prostu – urozmaicająca trochę bezlitosną sieczkę, jaką niemal bez przerwy oglądamy na ekranie.

Tak, bez wątpienia sieka jest główną zaletą Gladiatora. Choć po pewnym czasie staje się wadą. Niezbyt dużą, ale jednak. Głównym powodem tego jest jej prostota. Na początku wygląda to bardzo fajnie – klepiemy radośnie w dwa przyciski, a nasz bohater, dzielny Invictus Thrax robi z przeciwników szaszłyki, kotlety mielone, gulasz (hehe, za pierwszym razem odruchowo napisałem wielką literą i przez „sh") i inne krwawe przysmaki zazwyczaj kojarzące się z drobno posiekanym miechem. Pierwszych kilka minut zabawy to taka właśnie radosna sieka, krwawa jak cholera – ilość krwi jaką oglądamy na ekranie przywodzi raczej na myśl horrory i to te co bardziej splatterowe. Fajnie. Potem fontanny krwi są mniejsze, ale na szczęście nie na długo.

Całe sterowanie jest maksymalnie uproszczone – dwa przyciski odpowiedzialne za ataki, jeden za magię, dwa służące do przełączania się pomiędzy przeciwnikami i jeszcze przycisk uniwersalny. Ten ostatni działa zależnie od sytuacji – służy do przesuwania dźwigni, skakania nad rozpadlinami, przekręcania kluczy w zamkach, robienia uników wraz z przyciskami kierunkowymi i tak dalej. Jednak najciekawszą funkcją spełnianą przez ten przycisk jest cios kończący. Finishera można wykonać tylko na mocniejszych wrogach, gdy pasek ich życia przybierze kolor czerwony. Jest to brutalny (a czasami zabawny) atak w stylu znanym z ostatniego Mortala – ładuje się krótka scenka, podczas której nasz bohater rozprawia się z przeciwnikiem. Rodzaj ciosu kończącego zależy od broni, jaką posługuje się Invictus i przeciwnika, a szczególnie wartą obejrzenia jest ta z bronią początkową (dziwnymi ostrzami przymocowanymi do ramion gladiatora). Takiej krwawej jatki dawno nie widziałem. Jedynym problemem, jaki zaobserwowałem w sterowaniu jest kiepskie przełączanie się pomiędzy przeciwnikami. Akcja jest szybka, wrogów wielu i zazwyczaj otaczają naszego wojownika. W takich momentach warto najpierw pozbyć się tych groźniejszych, ale kiepsko rozwiązane przełączanie się raczej na to nie pozwala. Trzeba tłuc tych, co są w zasięgu.



Fabuła Gladiatora w pewnym sensie powiela tą z filmu, choć w przeciwieństwie do filmowego Maximusa, Invictus urodził się niewolnikiem i od dziecka był szkolony na gladiatora. Ale podobieństwo i tak jest spore. Idzie to tak: dobry cesarz zostaje zamordowany przez złego uzurpatora Arruntiusa, który planuje zniszczyć Rzym, by na jego gruzach zbudować nowe miasto, nazwane oczywiście jego imieniem. Aby uczcić rozpoczęcie prac organizuje wielkie igrzyska, podczas których zabija głównego bohatera przy wydatnej pomocy sił nadprzyrodzonych. Invictus trafia do Elizjum, gdzie Romulus i Remus informują go, że bogom bardzo nie podoba się postępowanie Arruntiusa, a on sam został wybrany na narzędzie ich zemsty. Okazuje się jednak, że Arruntiusowi pomagają dwa demony – Dejmos i Fobos (Strach i Trwoga), synowie Marsa. W związku z tym droga do zemsty będzie długa i usłana mitycznymi potworami (a raczej ich truchłami, hehe). Trzeba przyznać, że fabuła jest całkiem zgrabna i potrafi wciągnąć, choć bez dobrej znajomości angielskiego się nie obejdzie.

Graficznie Gladiator jest zrobiony bardzo sprawnie. Nie wywołuje wprawdzie achów, ale za to ma swój klimat, który stara się naśladować ten znany z filmu. Kolorystyka jest stonowana, wszystko jest jakby leciuteńko zamglone, co sprawia lekkie wrażenie nierealności. Tekstury nie są może najwyższych lotów, ale kilka miejscówek potrafi wprawić w zachwyt. Szczególnie grą świateł, trochę przywodzącą na myśl ICO. A jak już przy ICO jesteśmy, to warto wspomnieć o demonach-cieniach, które jako żywo przypominają te z jednej z najlepszych przygodówek na PS2. Reszta przeciwników jest już bardziej cielesna, choć do kościotrupów nie bardzo to określenie pasuje. W każdym razie większość nieprzyjaciół została bardzo fajnie pomyślana i nie gorzej wykonana. Poziomy też mają swój klimat, choć niestety bez backtrakingu się nie obejdzie.

Walka jest w zasadzie niezmienna, choć trzeba przyznać, że wciągająca. Jest dużo efektów świetlnych, Invictusa co chwilę otaczają specjalne moce, a broń nigdy nie odpoczywa. Tyle, że ma to swoje drugie oblicze - czasami słabo widać, co się dzieje. Płyniemy wraz z walką zamiast nią w pełni świadomie sterować. Największe zastrzeżenia można mieć do kamery, która bardzo rzadko pokazuje to, co jest w danym momencie ważne. Nie zawsze da się ją też ręcznie przestawić. Czasami trzeba po prostu obmacać całe pomieszczenie, żeby dojrzeć ścieżkę odchodzącą gdzieś w bok. Warto to robić, bo w ukrytych miejscach kryją się nierzadko ołtarze, dzięki którym można zdobyć dodatkowe moce - dwukrotnie mocniejszy atak lub obrona, podniesienie żywotności, czy magiczny cios w stylu zdobytej na początku gry siły Herkulesa.

Gladiator wypada przyzwoicie. Ma sporo mocnych punktów – dużo walki, niezła fabuła, bardzo dobra muzyka i solidna grafika. Są problemy z kamerą, walka bywa jednak monotonna, a sam system jest trochę zbyt prosty. Przydałyby się jakieś bardziej skomplikowane kombosy i trochę więcej kombinowania. Do pierwszej ligi się nie łapie. Ale i tak jest niezły.

Marcellus

PS2 i Xbox — *Niezła rzeźnia w fachowych klimatach.*

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Acclaim Studios
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

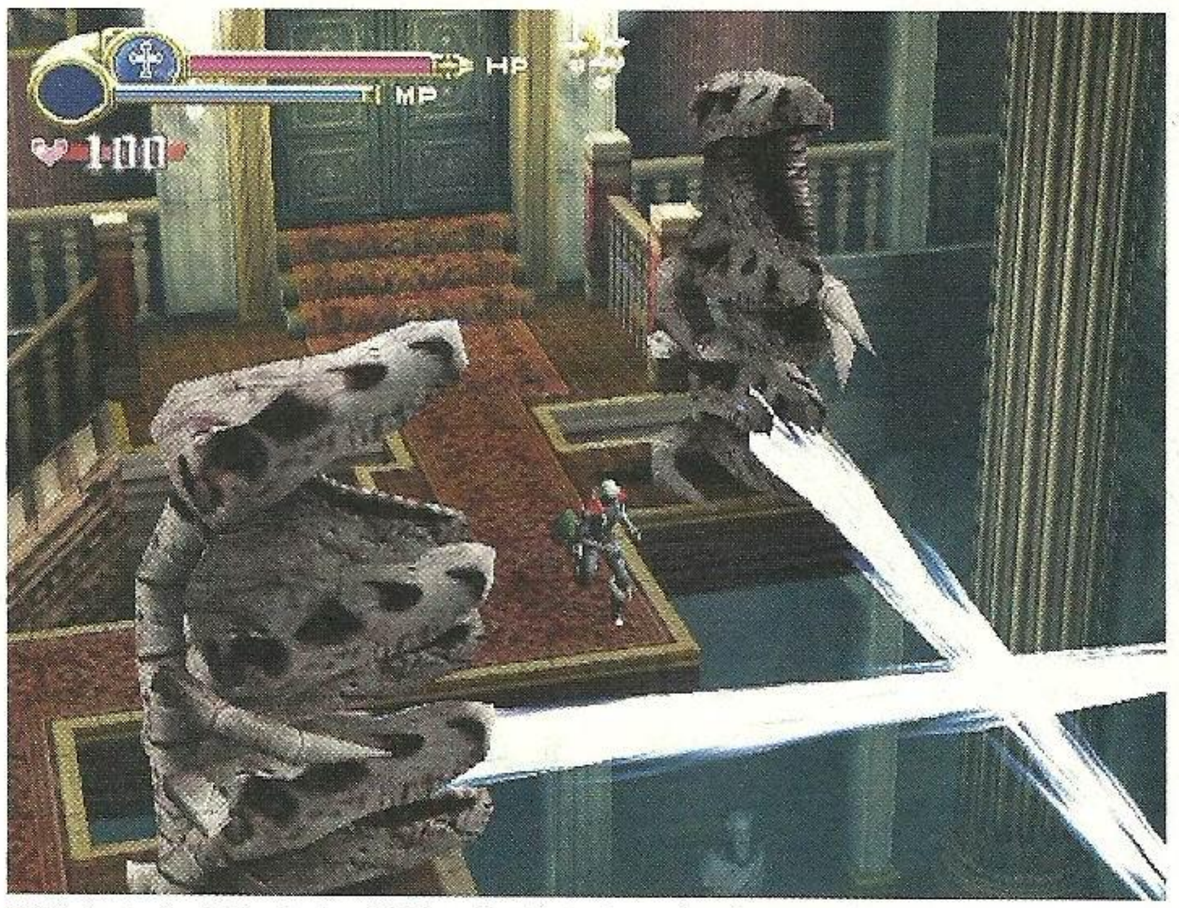
Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc.*

7.3

- **Dobre:** Klimat gry, fenomenalna muzyka, fachowy bohater, przeciwnicy, zamczysko i (prawie) cała reszta.
- **Złe:** Dla niektórych odejście od eRPeGowego systemu gry może być krokiem w złym kierunku.
- **Brzydkie:** Prostota wykonania niektórych obiektów.

Castlevania Lament of Innocence

„Draco" to po łacinie „wąż" lub „smok", „drakul" w języku rumuńskim znaczy „diabeł"... Stworzony przez Brama Stockera, na łamach jego powieści, wampir zatacza coraz szersze kręgi, tym razem goszcząc także na PlayStation2.



■ Niezły design i klimat, ale niektórym będzie brakować rpg'owego elementu.

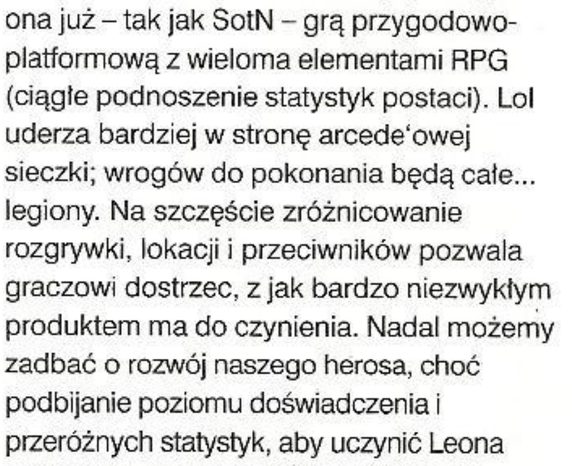
Ostatnią trójwymiarową częścią serii, w którą dało się nieco pograć, była Castlevania wydana w 1999 roku na Nintendo 64. Niestety, już Legacy of Darkness była swego rodzaju „powtórką z rozrywki" czyli niewiele wnoszącym produktem, który zdążył się już porządnie zestarzeć. Honoru serii na poprzedniej generacji maszyn dumnie broniła za to Symphony of the Night, oferująca graczom – rzecz jasna – grafikę 2D. To co znakomicie sprawdzało się w dwuwymiarowych zamczyskach, niezwykle trudno było uczynić miodnym w otoczeniu 3D. Czytając doniesienia z tegorocznej edycji E3 nie sądziłem, by wreszcie udało się to zmienić. Myliłem się. Zespół developerski odpowiedzialny za SotN po raz kolejny pokazał swój kunszt w tworzeniu przygód pogromców sług Drakuli. Seria zawsze była znana z charakterystycznej prezencji, ładnej oprawy, mnóstwa sekretów i ukrytych dodatków oraz potężnej grywalności. Trójwymiarowe środowisko jakoś nigdy nie wychodziło tej kultowej serii na dobre. Z tym większą radością pragnę oznajmić, iż jesteśmy właśnie świadkami udanego skoku Castlevanii w trzeci wymiar.

Głównym bohaterem tym razem został rycerz, Leon Belmont, którego ukochana została uprowadzona i uwięziona w zamku władanym przez złe moce. Bez większego namysłu porzuca więc wszystko, byle tylko ją ocalić. Przygody Leona można potraktować jako swego rodzaju spojrzenie wstecz, gdyż Lament of Innocence jest prequelem rzucającym nieco światła na dzieje śmiałków, którzy odważyli się (w poprzednich częściach) przestąpić wrota mrocznych zamczysk rządzonych przez sługi Ciemności.

Klimat gry bardzo mi odpowiada. Choć wyraźnie czuć w nim atmosferę starych odsłon Castlevanii, widać, iż przy tworzeniu nowego designu autorzy gry musieli się czymś inspirować. A są to inspiracje godne pochwały, gdyż czerpanie – nawet garściami – z najlepszych wzorców, jeżeli tylko nie powiela się ich bezmyślnie, jest całkowicie na miejscu. Po Devil May Cry jakoś trudno mi wyobrazić sobie zmagającego się z maszkarami w gotyckim zamku bohatera, który nie byłby przyodziany w fachowy, długi płaszcz. Zamiast miecza jest oczywiście bat o niezwykłych właściwościach. Za jego pomocą możemy nie tylko pozbywać się przeciwników, ale również dostawać się w trudno dostępne miejsca. Wnętrza zamczyska wyglądają bardzo sugestywnie – to oczywiście nie to, co w DMC, ale Castlevania nie miała nim być. Obłąkańcze projekty grafików Capcomu zastępują w niej miejsca nie mniej groteskowe i dopasowane do średniowiecznych realiów znanych z książek i filmów o najsłynniejszym wampirze świata. Dobrze rozmieszczone kamery śledzą akcję w zależności od miejsca, w którym znajduje się Leon – ich ruchy są płynne, a umiejscowienie nie wywołuje zagubienia u gracza, mimo, iż ujęciom nie brak efektowności. Całość uzupełnia wspaniała muzyka, o jakiej wiele horrorów może jedynie pomarzyć. Oprawa dźwiękowa w ogóle utrzymana jest na niezwykle wysokim poziomie, ale to stało się już tradycją tej serii.

Walka jest nieco mniej efektowna niż w rąbankach Capcomu, aczkolwiek wcale nie oznacza to, że w ostatecznym podsumowaniu wypada gorzej. Sieg znany z Chaos Legion dysponował kilkoma podstawowymi ruchami. Leon od początku ma ich co najmniej kilkanaście (a liczba ta rośnie), w dodatku odpowiednio zróżnicowanych, pozwalających prowadzić bardzo interesujące pojedynki. Gdy do tego dołożymy magię, przeróżne artefakty i dodatkowe rodzaje broni, jakich można użyć w walce, oraz oczywiście potęgę trzeciego wymiaru, który pozwala obijać przeciwników ze wszystkich stron, otrzymamy naprawdę dobrze pomyślany system pojedynków, który pozwoli nam z satysfakcją zwracać piekłu jego kolejne pomioty. Te ostatnie możemy sobie poprzeglądać w bestiariuszu – encyklopedii potworów, gdzie pojawiać się będą kolejne monstra, jakie Leon spotka na swej drodze.

Być może w związku z powyższym uległ częściowej zmianie charakter gry. Nie jest ona już – tak jak SotN – grą przygodowo-platformową z wieloma elementami RPG (ciągłe podnoszenie statystyk postaci). Lol uderza bardziej w stronę arcede'owej sieczki; wrogów do pokonania będą całe... legiony. Na szczęście zróżnicowanie rozgrywki, lokacji i przeciwników pozwala graczowi dostrzec, z jak bardzo niezwykłym produktem ma do czynienia. Nadal możemy zadbać o rozwój naszego herosa, choć podbijanie poziomu doświadczenia i przeróżnych statystyk, aby uczynić Leona silniejszym, nie ma tu miejsca. Owszem – zdobywamy nowe ruchy, czary, możliwości, broń, nowe bicze, kupujemy przedmioty i akcesoria, zwiększamy wytrzymałość i parę innych cech. Jednak masowe tłuczenie tych samych potworów w celu dopakowania postaci nie pomoże. Warto zamiast tego dokładnie eksplorować zamek, od lochów aż po najwyższe baszty, bowiem kryją one w sobie niezliczoną ilość sekretów, których poznanie najczęściej wiąże się ze zdobyciem wymiernych profitów dla Leona.



Spostrzegawczość przyda się także przy walkach z bossami (którzy, nawiasem mówiąc są nadzwyczaj interesującymi kreaturami, a jest ich kilkanaście), których słabe punkty czekają na to, by je umiejętnie wykorzystać w pojedynku.

Choć nawet nie myślę o bliskich porównaniach gatunkowych, Lament of Innocence stał się dla mnie tym, czym nie dały rady zostać ostatnie dwie produkcje Capcomu, w których pokładałem spore nadzieje (DMC2 i Chaos Legion). Gra ma ogromny potencjał niesiony przez samą charakterystykę serii dodatkowo wzbogacony o skok w trzeci wymiar, który nadał Castlevanii nowych barw. Mimo, iż dwuwymiarowa Symphony of the Night to absolutny klasyk, którego wartości nie mam zamiaru podważać, Lol uważam za godnego następcę, który jednocześnie wytycza nowe ścieżki w rozwoju serii.

Nowa Castlevania to świetny klimat, bardzo dobry system walki, wiele elementów platformowych, nieco eRPeGowych akcentów, ładna grafika, porządna grywalność i Leon, który w pełni zasługuje na miano bohatera. Nie odstrasza mnie prostota wykonania niektórych obiektów (np. wrogów), gdyż płynność animacji i co za tym idzie, komfort gry, dzięki kilku kompromisom bronią się same. Żywotność produktu (który można ukończyć w jakieś 10 godzin) zapewniają dodatki w postaci pary grywalnych bohaterów, którymi można kierować po ukończeniu zabawy Leonem, kilku bonusowych trybów i ulepszeń zachęcających by po raz kolejny odwiedzić posępne zamczysko. Ale nawet bez nich Lament of Innocence prezentuje wysoką klasę, a do tego jest grą z gatunku, którego dobrych przedstawicieli można poszukiwać na PlayStation2 długo i z marnym skutkiem.

Oskar

■ Dracula trzyma w swoim zamku przeróżne maszkary. Ale każdą z nich można zaciukać.

PlayStation 2 — *Nowa Castlevania. Trójwymiarowa. Bardzo dobra!*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* KCET
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.4

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

- **Dobre:** Praktycznie wszystko. Wspaniała grafika i dźwięk, niezwykle satysfakcjonujący system walki. Design roxx!
- **Złe:** Dla niektórych poziom trudności. Nie dla mnie. Dla niektórych za rzadkie savepointy. Nie dla mnie.
- **Brzydkie:** Coś się chyba pochrzaniło przy konwersji na PAL i pierwszy plan dziwnie się miejscami scrolluje, ale to szczegół.

Viewtiful Joe

Viewtiful Joe to jedna z największych niespodzianek, jaka spotkała mnie w ostatnim czasie. I pomyśleć, że jeszcze sześć miesięcy temu nie postawiłbym na tę grę złamanego grosza. Tymczasem jest to jeden z moich kandydatów do zręcznościowej gry roku.

Oto jak omylny może być człowiek! Nawet taki, który widział w swoim życiu tysiące mniej lub bardziej udanych gier i powinien na pierwszy rzut oka odróżnić padakę od klasyka. Wspomniany rzut oka miał miejsce na E3, gdzie razem z Bananem ominęliśmy Joego szerokim łukiem. Tym bardziej nie spodziewałem się wiele uruchamiając Viewtiuful Joe. A jednak to, w czym uczestniczyłem dosłownie zmiotło mnie z kanapy, wystrzeliło na orbitę, po czym zapędziło do krawca, u którego kazałem sobie uszyć czerwony strój bohatera. Gdy wróciłem do redakcji, testujący w międzyczasie Joego Marcellus rzucił, że natychmiast musi skoczyć do sklepu po gustowną pelerynkę.

Pick it up, pack it in, let me begin!

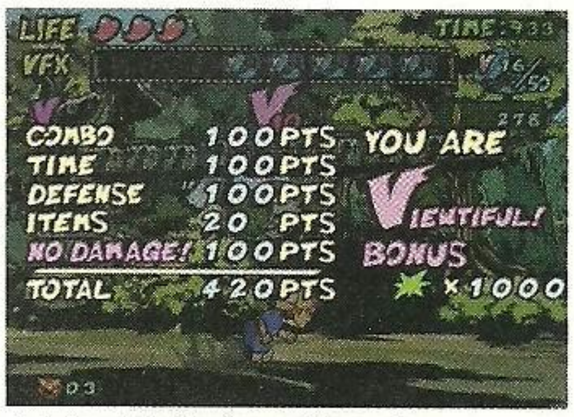
Bohaterem gry jest sympatyczny chłopak imieniem Joe, fan starych filmów z wielkimi i potworami i Kapitanem Blue – superbohaterem. Nawet na randkę ze swoją dziewczyną Joe wybrał film o walce dobrego Kapitana z monstrami, który niekoniecznie spodobał się jego towarzyszce. W kinie ma miejsce niespodziewane wydarzenie – główny boss z filmu wyciąga swą wielką łapę z ekranu i porywa dziewczynę. W chwilę później coś wsysa również zaskoczonego Joego. Okazuje się, że Kapitan Blue został pokonany, a na swojego następcę wybiera naszego młodzika. Joe jest wniebowzięty; w końcu ma superzdolności, o których marzył oglądając liczne przygody swojego idola. Kapitan służy także w początkowych poziomach jako przewodnik, zdradzając Joemu sekretne zdolności superbohaterów. Fabuła wbrew pozorom jest niezła i całkiem zgrabnie komponuje się z samą rozgrywką. A przecież to dopiero początek; przed graczem jeszcze odkrycie strasznej prawdy i niezły przewrót stawiający na głowie wszystko, w co do tej pory wierzył. Zabrzmiało conajmniej filmowo, hehe. No, ale więcej szczegółów nie zdradzę, choć język mnie aż swędzi.

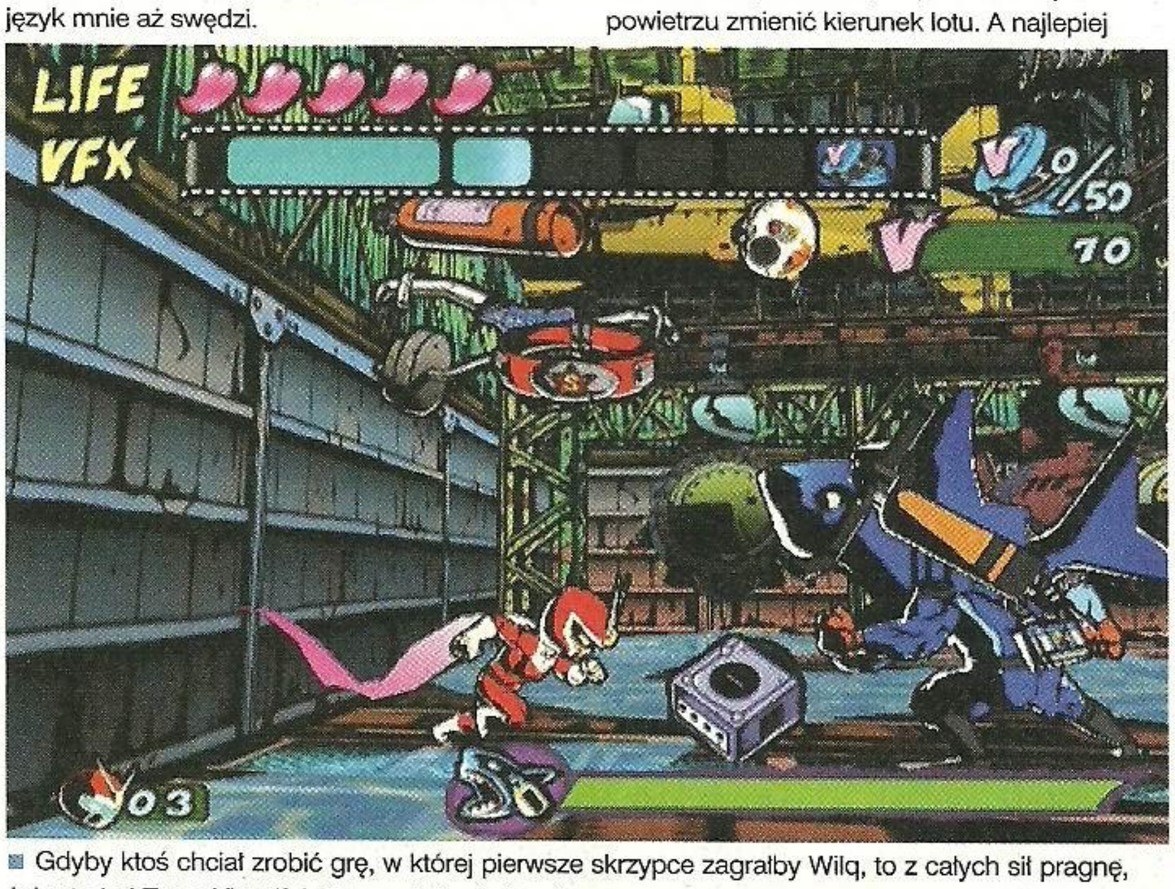
System

System gry, pozornie prosty, pozwala wyczyniać prawdziwe cuda. Kierujemy ruchami Joego przy pomocy analoga, a trzy podstawowe przyciski odpowiadają za skakanie i naparzanie piąchami oraz kopniakami. Miksowanie kopów z łapkami daje proste comba, których jednak trzeba sporo władować w każdego przeciwnika. To tyle, jeśli chodzi o naturalną postać Joego – czyli koleżki z bródką i czapeczką z daszkiem do tyłu. Jednak niemal od razu staje się on superbohaterem w czerwonym wdzianku; dostaje podwójny, bardzo wysoki skok oraz specjalny pasek energii VFX, który używany – spada. A gdy zejdzie do zera, Joe na powrót zmienia się w normalnego koleżkę i musi poczekać na naładowanie.

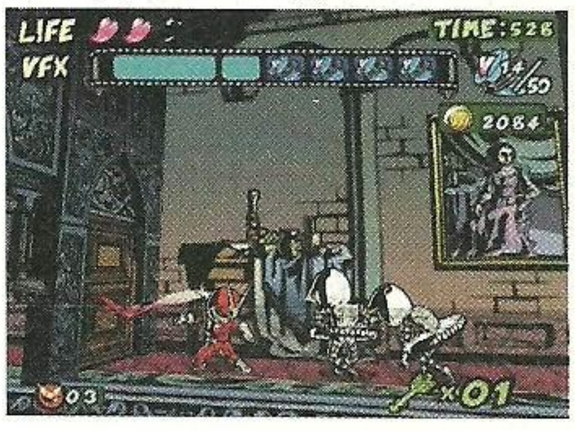
Pasek ten jest niezwykle istotny i stanowi prawdziwą esencję gry. W początkowych poziomach mentor Joego, Kapitan Blue uczy go posługiwania się trzema umiejętnościami superbohatera. Są to Slow, Machspeed i Zoom. Najistotniejszą z nich jest Slow i to właśnie ją Joe najczęściej wykorzystuje. Wciskając prawy spust odpalamy spowolnienie czasu, podczas którego Joe porusza się nieco szybciej, niż jego przeciwnicy. Dzięki temu może na przykład podskoczyć nad wymierzonym ciosem i odpowiedzieć celną serią dodatkowo ciskając obtłukiwanym w gromadę zbliżających się nieprzyjaciół, odbić lecący w jego stronę pocisk i owinąć się wokół przelatującej rakiety. Ewentualnie podskoczyć i powoli sunąc w powietrzu zmienić kierunek lotu. A najlepiej wszystko na raz, w jednym, płynnym ruchu. Każdy Bullet Time, który do tej pory widziałem w grach video po prostu wymięka przy tym, co dzieje się w Viewtiful Joe. Słowo honoru. Potem nadchodzi czas na Machspeed i jak się domyślacie, to przyspieszenie czasu. Joe biega i wali o wiele szybciej, niż przeciwnicy, co powoduje na przykład pięciosekundową młóckę, podczas której nasz bohater wyprowadza kilkudziesięciociosowe combo i rozwala ośmiu przeciwników. Może także biegać pod prąd rwącej rzeki i tym podobne. Na koniec zaś czas na Zoom, który zbliża kamerę i pozwala skoncentrować się na jednym przeciwniku (dochodzą nowe, mocne i szybkie ciosy), wystrzelić jak piorun w powietrze czy zrobić śrubę w dół. Zoom najlepiej sprawdza się w kombinacji ze Slow podczas walki z bossami – można wtedy praktycznie bezkarnie otłuc przeciwnika. W każdym przypadku należy jednak śledzić pasek VFX, ponieważ gdy energia spadnie do zera, Joe nie ominie rakiet, nie odbije pocisku. Energię VFX można doładować butlami wypadającymi z odpowiednio pukanych nieprzyjaciół, a także rozszerzyć go zbierając literki V rozrzucone po poziomach. I warto to zrobić, bo na bossów przyda się każda sekunda specjali Joego. Co jakiś czas trafiają się także puzzle i zagadki zmuszające do wykorzystania opanowanych umiejętności i choć niektóre nie są wcale proste, można w końcu domyśleć się o co chodzi. Czasem konsola podpowiada sama, wrzucając na ekran odpowiedni napis. Zabawa jest supermiodna. I niech nie zwiedzie Was ten pozornie prosty opis. W rzeczywistości system jest skomplikowany i rozbudowany. Umiejętne miksowanie Slow, Machspeed i Zoom daje nie tylko niesamowite efekty wizualne, ale również nieprawdopodobną satysfakcję z pokonywania przeciwników. Po prostu wszystko cały czas jest pod kontrolą

Przeciwnicy świetnie rozpadają się na śrubki i jakieś inne śmieci. Oczywiście pod wpływem szybkich jak błyskawica ciosów Joego.

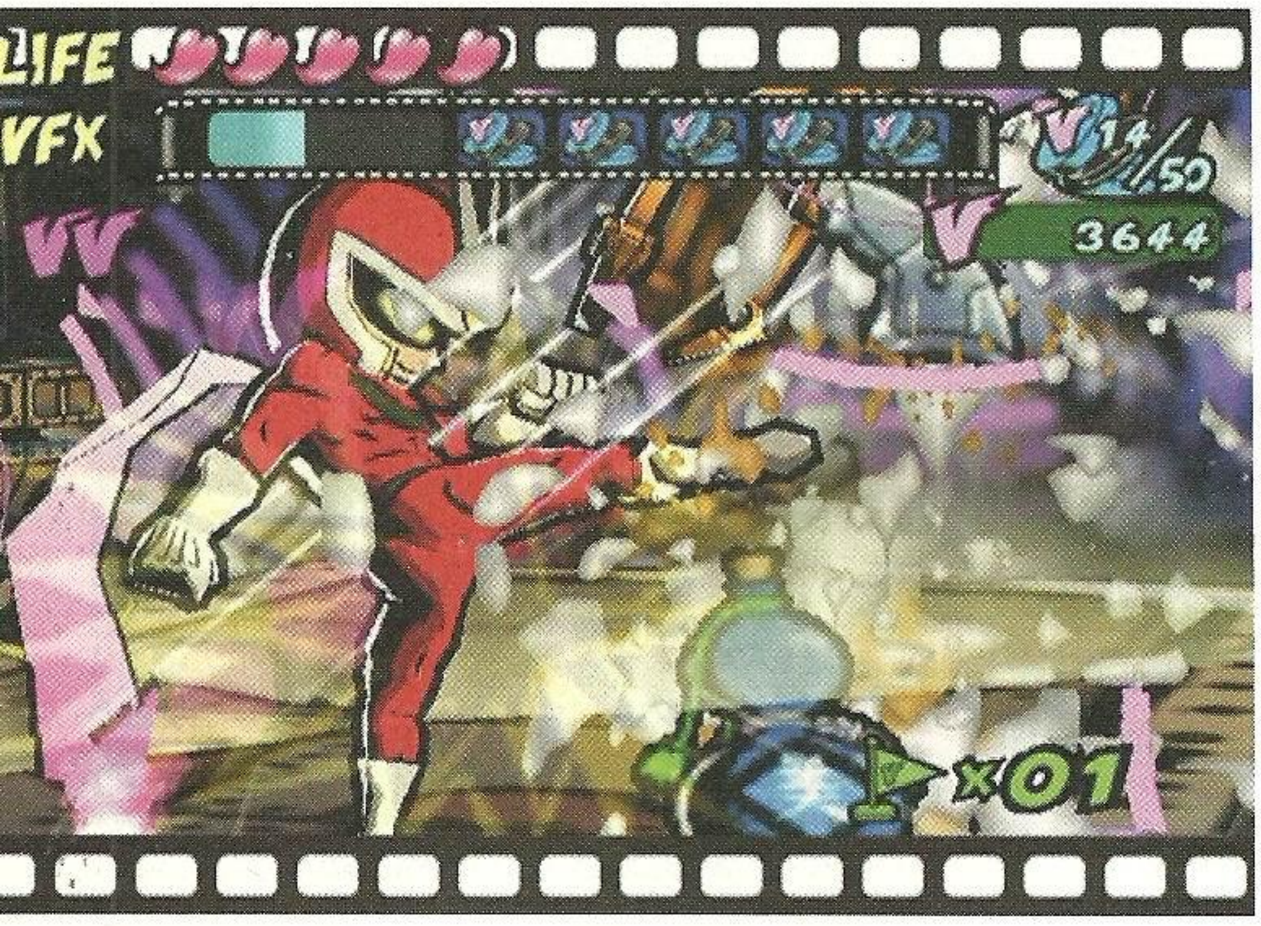


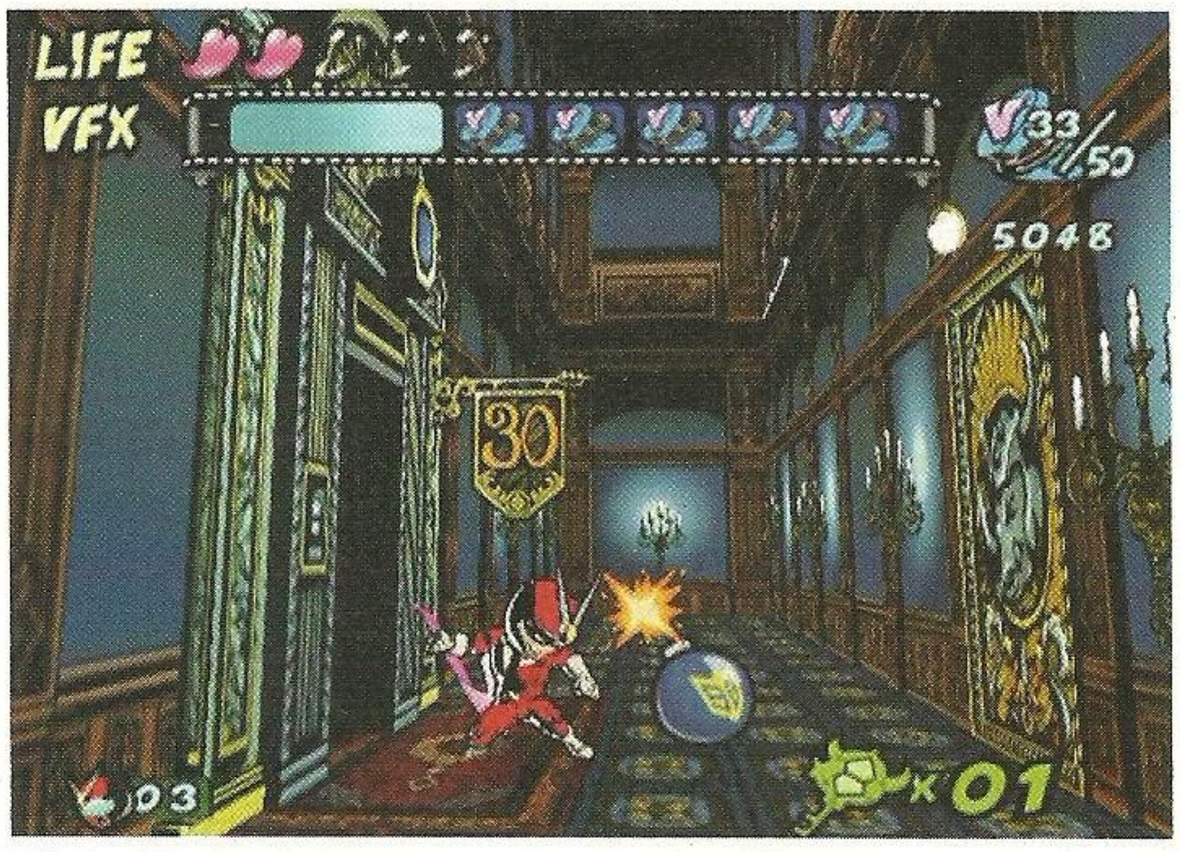


Gdyby ktoś chciał zrobić grę, w której pierwsze skrzypce zagrałby Wilq, to z całych sił pragnę, żeby to był Team Viewtiful. To mogłoby być coś...



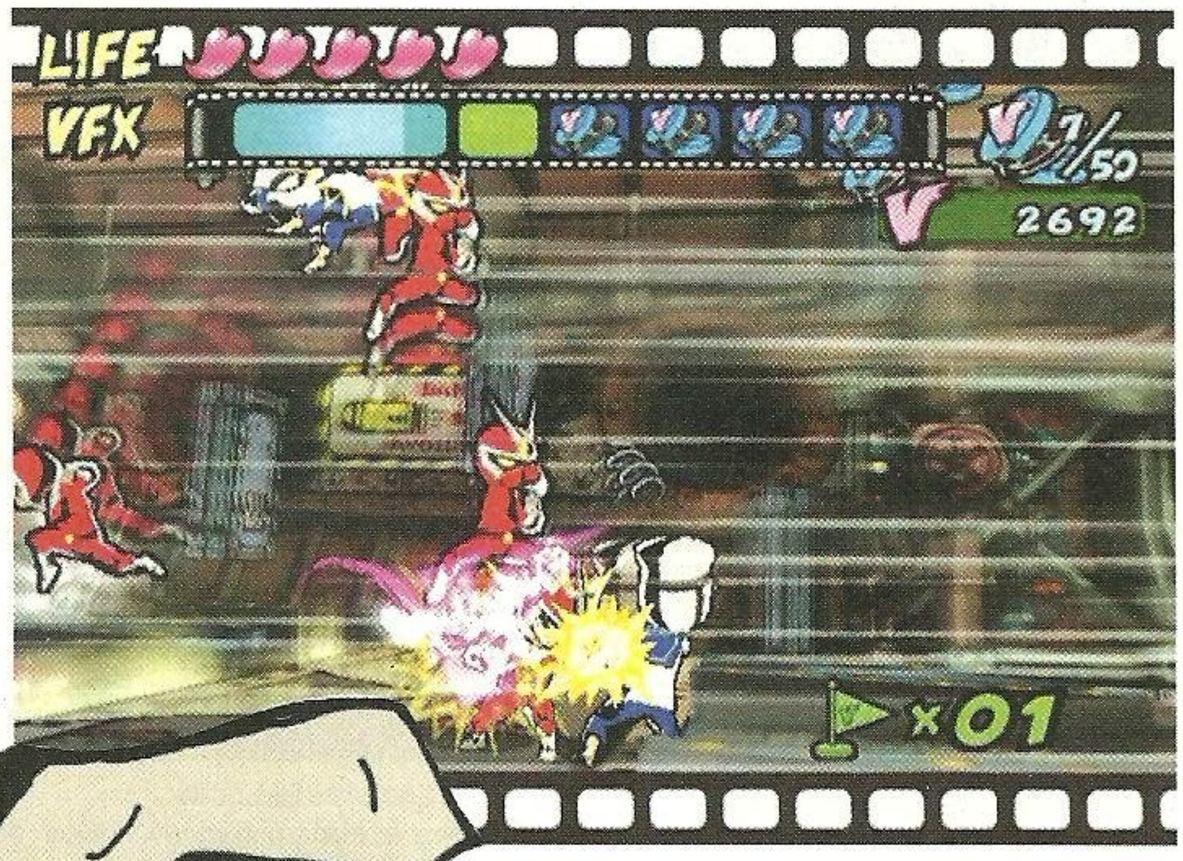
■ Oficjalna strona gry znajduje się pod adresem **http://www.viewtifuljoe.co.uk/** i jest nawet śmieszna. Są malutkie filmiki (popatrzcie!), wallpapery i screen saver.

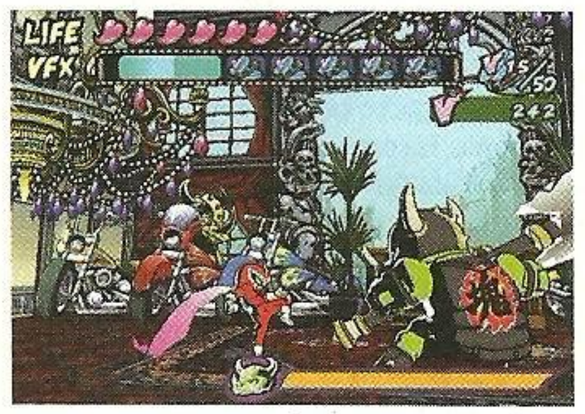




■ Krążą plotki o nadchodzącej konwersji Joego na inne platformy. Naprawdę chciałbym, aby każdy mógł zakosztować Capcomu odważnego, Capcomu w pełni sił... Capcomu genialnego.

■ Dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl) za dostarczenie gry do testów. Ale jej nie oddamy.





gracza; absolutnie nie ma mowy o żadnych przypadkach. Oczywiście jak przystało na japońską grę zręcznościową nasze poczynania są odpowiednio punktowane w zależności od ich efektowności (tak, efektowności – po prostu nie warto tłuc przeciwników bez wykorzystania specjalnych zdolności, otrzymujemy również specjalny ranking. Joe często także trafia do specjalnego sklepu, w którym może zakupić bomby, bumerangi, energię czy nowe ciosy i życia. A potem „Joe must go on" i kolejny poziom. O samych levelach wystarczy nadmienić, że są świetnie zaprojektowane. Każdy ma unikalny styl graficzny, temat przewodni, znakomicie rozmieszczone przejścia (trzeba będzie nieco poskakać i polatać na platformach), kupę bonusów do zebrania. I jedno małe ale – przydałoby się troszkę większe urozmaicenie przeciwników.

Joe, jak ty wyglądasz?

Zdaję sobie sprawę, że ciężko jest Wam patrząc na te screeny wyobrazić sobie jak Viewtuful Joe wygląda w akcji, ale zapewniam, że rewelacyjnie. Komiksowy design i otoczka filmów klasy B zostały przeniesione na ekran w niesamowicie sugestywny sposób; dosłownie wylewając się na wszystkie strony. Właśnie takie gry jak Joe potwierdzają myśl, która zakiełkowała we mnie już dawno: gry video to nowa forma sztuki, która kiedyś zostanie uznana nawet przez niechętnych im krytyków. Animacja postaci to prawdziwe mistrzostwo świata; a w połączeniu z efektami Slow, Machspeed i Zoom tworzy fachowe combo, które nie ma prawa się znudzić. A przynajmniej mi się nie znudziło nawet po kilkunastu godzinach zabawy. Oczywiście cel-shadowana grafika Viewtiful Joe jest w pełni trójwymiarowa, ale sama gra osadzona jest w 2D, przez co wygląda naprawdę niepowtarzalnie. Stałe pięćdziesiąt klatek na sekundę i żadnych spowolnień i tak nie dopełni opisu tej pozycji. Muszę skorzystać z wytartego, ale w tym przypadku jedynego słusznego tekstu: to po prostu trzeba zobaczyć samemu.

Nie tylko grafika chwyciła mnie za gardło – przemówił do mnie również i dźwięk. Praktycznie zawsze narzekam na żenujący dubbing w grach Capcom, ale tym razem głosy postaci są znakomite. Począwszy od Joego; podjaranego swoimi nowymi mocami i po prostu sympatycznego koleżki, przez jego mentora Kapitana Blue, aż po wszelkich napotkanych bosiaków – jest idealnie. Szkoda tylko, że nie można włączyć napisów, bo choć nie narzekam na swoją znajomość angielskiego, to jednak miałem czasem trudności ze zrozumieniem bełkotliwych wokali niektórych monstrów. Oprócz dialogów są pokrzykiwania potworów i Joego, liczne efekty dźwiękowe (jak choćby ekscytacja publiczności po udanej serii) oraz idealna muzyczka ze staroszkolnym wydźwiękiem.

Twardziel, jakich ostatnio mało

Nie napisałem jeszcze jednej, bardzo istotnej rzeczy. Otóż gra jest trudna. To mało powiedziane; jest tak cholernie trudna, że można połamać sobie palce. Także przez fakt, że savepointy nie trafiają się co chwila i nierzadko trzeba powtarzać cały level. Najlepsze jest jednak to, że ginąc nawet przez sekundę nie czułem się oszukany, czy wykorzystany przez konsolę. Każda ze śmierci Joego nastąpiła z mojej winy, a po fakcie wiedziałem, gdzie popełniłem błąd. Co nie zmienia faktu, że do pierwszego, mającego wprowadzić gracza w zabawę poziomu podchodziłem kilkanaście razy. Grałem w trybie "Adult", ale jest też „Kids", gdzie Joe ma więcej żyć, a i przeciwnicy są jakby łatwiejsi. Nie znaczy to jednak, że jest łatwo. Przejście gry w normalnym trybie odblokowuje jeszcze trudniejszy, „V-Rated", a przebicie się przez ten ostatni daje „Ultra V-Rated", dla którego brak mi słów. Warto ukończyć grę kilka razy, bo pojawiają się bonusy i dodatkowe postacie. Zresztą nie ma sensu tego pisać, bo niemal każdy, kto zagra choćby przez dziesięć minut absolutnie zakocha się w tej pozycji i nie będzie chciał jej zostawić w spokoju. W sumie jest siedem etapów i w tyleż godzin teoretycznie można ukończyć Joego. W praktyce trwa ze dwa razy dłużej, bo trudno i jest mało savepointów, co akurat w tym przypadku – wyjątkowo, uważam za plus.

View-ti-ful!

Capcom rzucił do amerykańskich sklepów niewielką ilość kopii, które błyskawicznie zostały wyprzedane. Firma musiała przygotować więcej egzemplarzy, a Joe dalej sprzedaje się jak szalony. Nie wątpię, że podobnie będzie w Europie. Czuję też, że w przyszłym roku będzie sequel. Już nie mogę się doczekać, bo Viewtuful Joe to jedna z pięciu najlepszych gier, w jakie miałem przyjemność grać w tym roku. Prawdziwa perełka dla wszystkich hardcore'owców, która przywróciła moją wiarę w Capcom Powerhouse.

Gulash

GameCube — *Rewelacja. Prawdziwa rewelka.*

- *Wydawca:* EA / Capcom
- *Producent:* Team Viewtiful
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.6

Wykorzystuje: *Memory Card, Dolby Pro Logic II*

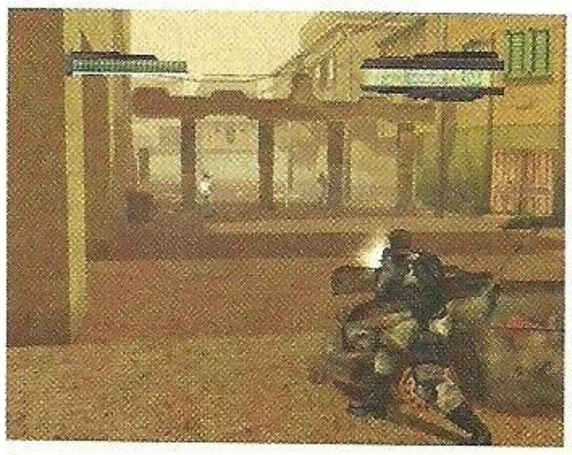
- **Dobre:** Gra zespołowa przeciwników, scenariusz, no i wreszcie jakaś gra do postrzelania i męskiego załatwiania spraw.
- **Złe:** Krótka. Straszliwie krótka i do tego bez multiplayera. Przechodzenie drugi raz też bez sensu.
- **Brzydkie:** Zwłaszcza pierwsze poziomy. Kolejne zyskują już na klasie. Ale modele i tekstury to przez całą grę średniaki.

kill.switch

Jeden naukowiec z mojego ulubionego frytkowego kraju cudów napisał ostatnio wizję świata doskonałego, rozwiązując problemy komunikacyjne, problemy głodu, itp. pod jednym warunkiem: ziemia musi być płaska.

Widać do niektórych nigdy nie dotrze. Czasem słychać podobne zarzuty, jeśli chodzi o gry - że nie pokazują tego, co się dzieje w życiu naprawdę. Na przykład taki kill.switch, to przede wszystkim tytuł ze znanej wszystkim serii: „one man army" czyli sam przeciwko całemu światu (bynajmniej nie płaskiemu). Bohater historii opowiedzianej przez Namco najwięcej ma chyba z filmowego Commando. Jest sam, sieje zniszczenie i prze ostro przed siebie. Niemniej jednak pod wieloma względami kill.switch jest strzelanką nowatorską, zwłaszcza w dobie klonów MGSa i Splinter Cella, z którymi wspólnego ma niewiele.

W kill.switch pierwsze co zwraca uwagę to styl gry, jaki trzeba przyjąć, by cokolwiek zawalczyć. W strzelankach przyzwyczailiśmy się, że od czasu do czasu trzeba wpaść między „wrogi nasze" i po prostu, siermiężnie rozgrzać lufę karabinu do czerwoności. Inaczej nie pójdzie. W kill.switch wszystko przemawia jednak przeciwko takiej strategii. Główny bohater potrafi rzucać się szczupakiem w dowolną stronę, a także wychylać zza rogów i niskich przeszkód, rzucać granat na ślepo, wystawiać sam karabin. To te właśnie czynności będą w grze najczęstsze. Wrogowie także w pierwszej kolejności szukają sobie schronień i tak naprawdę jakakolwiek konfrontacja w otwartym polu kończy się dla nas albo śmiercią, albo poważnym poturbowaniem. Innymi słowy: gra polega dosłownie na prześlizgiwaniu się od przeszkody do przeszkody i szukaniu najdogodniejszej pozycji do strzału. A powiem więcej - bardzo fajnie się to sprawdza. Akcja jest przez to żwawa: z jednej strony stres, bo trzeba się ostrzeliwać, a z drugiej trzymanie nerwów na wodzy, bo jeśli tylko wyjrzymy - koniec. Zdecydowanie na niekorzyść gracza działa tu sterowanie joypadem. Autocelowania nie ma i spodziewać się należy, że zrobiono to celowo. Albo jest się mistrzem strzelanek na joypadzie, albo trzeba po prostu mieć możliwość dokładnego przycelowania - czyli bez chowania się za przeszkodami się nie obejdzie. Dobrą stroną kill.switch jest też scenariusz. Całość pokazano na wzór filmu „Memento". Dla tych, co nie widzieli: od końca. Co jakiś czas pokazują się na ekranie ciekawe, renderowane filmiki, w których zaczyna się wyjaśniać (acz do końca nie można być pewnym rozwiązania!), o co tak naprawdę chodzi. Kogo zabijamy? Dlaczego? Kim są w życiu bohatera kobiety? Stąd też ciekawość gracza rozbudzana jest na dwóch poziomach. Po pierwsze podczas akcji z karabinem, a po wtóre tam, gdzie rozwiązujemy problemy przeszłości. Kolejna rzecz na plus.



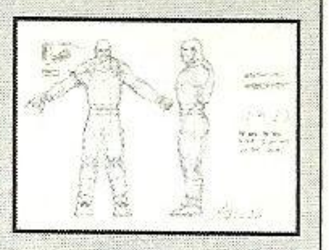
Jeśli chodzi o grafikę, pierwsze poziomy są dość surowe i zapewne nie wzbudzą podziwu. W kolejnych zaczyna już coś się dziać. Wciąż pewną surowość da się dostrzec, ale pomieszczenia i ulice przestają być puste. Nie ma tam zbyt wielu specjalnych konsolowych efektów, pomijając może robiące furorę rozmycie ekranu na dalekim drugim planie, które dodaje realizmu teksturom dalekich przedmiotów. Poza tym - drobiazgi. Podobnie z dźwiękiem - bez rewelacji, choć na pewno utrzymuje się w pierwszej lidze.

Jeśli na coś narzekać podczas gry, to na pewno na pracę kamery i przyciskanie się do ścian. W grze takiej jak ta umiejętność przywierania do ścian jest podstawa, a tymczasem wystarczy drgnąć lekko nie w tę stronę i dzielny wojak wystawia czerep na ołów wroga. Z lekka to frustrujące. Podobnie z pracą kamery - stań w ciasnym pomieszczeniu i spróbuj się rozejrzeć. Jedyne, co zobaczysz to plecy swojej postaci. A tu wrogowie - co słychać - tuptają już w Twoim kierunku. Skoro zaś przy wrogach jesteśmy, wyzwijmy ich od głupków. kill.switch to gra dla cierpliwych, a wrogowie dzielą się na dwie grupy: tych, co przybiegną, jak ich przeczekać i tych, co stoją przy karabinie maszynowym. Karabiny maszynowe w świecie gry są zdobyczą tak pożądaną, że choćbyś wrogowi przy nim stojącemu rzucił pod nogi granat i choćby w tej samej chwili jego przerażeni kumple prysnęli gdzie popadnie, on dalej będzie stał na swoim miejscu. Z drugiej strony pełno w grze sytuacji zaskakujących - na przykład przeciwnicy, którzy ostrzeliwują się zza, dajmy na to, wywalonych kanap i nie mogą nas trafić, po kilku nieudanych seriach zmienią pozycję i prześlizgną się w inne miejsce. Bardzo miłe zaskoczenie! Podobnie jak to, że poziomy skonstruowano tak, byśmy nigdzie nie pobłądzili, przez co gra się łatwo i przyjemnie. Tak czy owak podstawowym bólem kill.switch jest jednorazowość i brak trybu dla kilku graczy. Kiedy już zorientujecie się o co chodzi i skończycie całą zabawę (jakieś sześć godzin roboty dla przeciętnego użytkownika konsoli), okaże się, że nie ma po co już do tego tytułu wracać. kill.switch to kolejny pogromca wypożyczalni gier, stąd ta niska końcowa ocena. Choć z drugiej strony zabawka bardzo przyjemna. Ośmielę się powiedzieć „męska". Twarda, z akcją i dla ludzi o mocnych nerwach.

Grabarz

W kategorii "ynteligentnych" shooterów kill.switch zajmuje jedno z czołowych miejsc.

Made in USA



Oczywiście myliłby się ten, kto sądziłby, że kill.switch zrobili Japończycy. Namco Hometek, to grupa amerykańska i cała gra pachnie amerykanizmami na kilometr. Zwłaszcza stary, dobry bohater wojenny. Projekty postaci także w starym, dobrym amerykańskim stylu, a la komiksy z GI Joe. Stąd też może niewielki czas gry i jej bardzo jednak amerykański wydźwięk. Zwłaszcza pierwszy poziom, w którym trafiają się panowie w turbanach i skorumpowani dyktatorzy w mundurach generalskich.

Xbox i PS2 — *Bardzo intrygujący, taktyczny shooter.*

- *Wydawca:* Namco
- *Producent:* Namco Hometek
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital 5.1, Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

7.3

Tak and the Power of Juju

Atak Tak and the Power of Juju na pozycję liderów gatunku można porównać do pojedynku Dawida z Goliatem. Zakładając oczywiście, że biedny Dawid został pozbawiony swej procy, hehe.

Nie znaczy to jednak, że tytuł THQ jest słaby. Co to, to nie. Po prostu został wydany w najgorszym z możliwych terminów.

Przestańmy może jednak użalać się tylko nad tą pozycją i sprawdźmy, co możemy znaleźć w świecie Taka. Ano w świecie Taka możemy znaleźć przede wszystkim... samego Taka. Ludzik ukrywający się pod trzyliterowym imieniem jest dziwnie zdeformowaną istotą należącą do plemienia Pupanunu, które aktualnie boryka się z niebagatelnym problemem. Aha, tak dla Waszej wiadomości, nie żeby Tak był jedyną zdeformowaną personą w tej wioskowej społeczności. Tam wszyscy wyglądają, co najmniej dziwnie i jeśli o mnie chodzi, to taki wygląd bardziej straszy, niż śmieszy. No ale wróćmy do wspomnianego problemu. Otóż zły i brzydki szaman Tlaloc ze zbyt wygórowanymi ambicjami postanawia zemścić się na mieszkańcach wioski, gdyż ci nie potrafili docenić jego wrodzonych talentów i nie wybrali go wodzem. No cóż, od razu widać, że się nie znają na rzeczy, toteż Tlaloc nie ma żadnych skrupułów przed zwinięciem Moon Stone, będącego źródłem ogromnej mocy wykorzystywanej przez mieszkańców wioski w pokojowych celach. Do walki ze złem wcielonym ma stanąć fachowy wojownik, który nie czuje strachu przed nikim i niczym – Lok. I pewnie Lok bez problemu nakopałby wstrętnemu magowi, gdyby nie jeden mały szkopuł. Tlaloc chcąc ukazać wszystkim swą bezgraniczną nienawiść do mieszkańców wioski zaczął perfidnie zamieniać wszystkich w małe, puszyste owieczki. Niestety, ten okropny los nie ominął także naszego dzielnego wojownika. No a skoro brak prawdziwego bohatera, do akcji musi wkroczyć gapowaty i niezbyt doceniany Tak.

W takich właśnie okolicznościach Tak zaczyna swą podróż po trójwymiarowym świecie celem uwolnienia wioski spod jarzma paskudnego szamana. I w sumie jest to podróż bardzo sztampowa, jeśli porównać ją do innych gier z tego gatunku. Tak biega sobie po kolorowych etapach pokonując wrogów, skacząc po platformach i rozwiązując prościutkie zagadki logiczne. Tak prościutkie, że nawet młodsi gracze nie powinni mieć problemu z ich szybkim rozwiązaniem. Zazwyczaj ograniczają się one do tego, aby Tak opracował jakiś sposób na pokonanie przeszkody uniemożliwiającej dalszą wędrówkę, a wszystkie potrzebne wskazówki zazwyczaj znajdują się pod ręką. Poza tym nasz mały bohater potrafi huśtać się na lianach, a także wykorzystywać wałęsające się tu i ówdzie zwierzaki. Wykorzystywać do szczytnych celów, ma się rozumieć. Dla przykładu, taki nosorożcopodobny stwór pomoże Takowi rozbijać różnego rodzaju przeszkody, a z kolei ptaki emu okażą się nieocenionym środkiem transportu. Na pierwszy rzut oka wygląda to wszystko bardzo pozytywnie i uczucie różnorodności towarzyszy nam przez długi czas, ale gra wydaje się prosta i zbyt dziecinna. Mając wciąż w pamięci sprytnie poukrywane „jajka" z gry Naughty Dog, zdobywanie piórek i innych kolorowych drobiazgów nie stanowi

tu większego wyzwania. Co by jednak nie mówić, pozytywnym zaskoczeniem w pozycji THQ okazało się wykonanie poziomów i to nie tylko pod względem projektów, ale też grafiki. Przede wszystkim etapy są bardzo przejrzyste i jeśli macie, choć odrobinę zmysłu orientacji nie powinniście zgubić się pomiędzy wioską Taka, będącą swego rodzaju bazą wypadową, i innymi krainami, po których Takowi przyjdzie wędrować. Do tego wszystko jest wykonane bardzo starannie i chociaż nie uświadczycie tu ferii barw, a grafika utrzymana jest w pastelowej tonacji, to na pewno momentami będzie na czym oko zawiesić. Szczególnie fajnie wypadają małe smaczki przyciągające wzrok, jak na przykład zabawne animacje zwierzątek, igrające w koronach drzew ptaszki, albo całkiem ciekawe krajobrazy.

Niestety, ani staranne wykonanie, ani nienajgorsze udźwiękowienie, ani nawet spora dawka humoru zawarta w dialogach i świetnie zrealizowanych filmikach nie jest wstanie uczynić z Taka gry wybitnej. Chociaż gra całkiem mi się spodobała, to czułbym się troszkę nie fair namawiając Was do kupna tej pozycji, podczas gdy na sklepowych półkach czekają lepsze platformówki.

Qoora

PS2 i GCN — *Jak nie Tak, to Jak. Albo Billy Hatcher... Za miesiąc.*

- *Wydawca:* THQ
- *Producent:* Avalanche
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc*

Rolling

Wystarczy kilka minut z najnowszą grą firmy Rage, aby stwierdzić, że już to gdzieś widzieliśmy. Nie raz i nie cztery...

Rolling, mimo iż traktuje o świecie profesjonalistów bezwzględnie katujących rolki, jest w prostej linii powielaczem schematów, jakie dwa lata temu narzucił podobnym produkcjom Tony Hawk 3. Tradycyjnie już na otwarciu witani jesteśmy głośnym i przykuwającym oczy intrem, stanowiącym zlepek zawodowych trików wykonywanych przez fachowców w tej dziedzinie. Kiedy kończy się pokazówka, przechodzimy do menu głównego gry, gdzie na rozpoczęcie czeka świeżutki i dość długi tryb kariery. Przed rozpoczęciem zabawy wybieramy sobie spośród dużej oferty znanych rolkowców (21 osób) naszego zawodnika (mówią Wam coś takie imiona jak Jon Julio, Cesar Mora, czy Brian Shima?) i bawimy się przez moment przymierzaniem firmowych czapeczek, koszulek, spodenek i rolek. Po załatwieniu wymienionych formalności wrzuceni zostajemy na średnich rozmiarów miejscówkę, gdzie do wykonania czeka kilka niezbyt wyszukanych zadań. Zbieranie porozrzucanych po planszy kawałków loga, wykonywanie określonych trików przed spragnionymi emocji fotografami, przewożenie jakiś drobiazgów z jednego końca planszy na drugi, składanie kilku trików w jedną, sowicie punktowaną akcję, a nad głową nieubłaganie płynący czas - to ciągle może się podobać, co nie zmienia faktu, że gra nie wnosi do gatunku wyczynówek nic nowego.

Programiści opracowali na potrzeby gry czternaście lokacji, które odblokowywać będziemy w trakcie pomyślnego wykonywania wymienionych wcześniej zadań. Znajdziemy tu takie tereny jak szkoły, stacje kolejowe, fabryki, ale również przedmieścia Nowego Jorku, Sao Paolo, czy Sydney. A wszystkie aż uginają się od masy skoczni, rurek, ramp i poręczy, na których zdobywać będziemy coraz większe ilości punktów. Triki wykonujemy niemal identycznie jak czyniliśmy to do tej pory w grach z serii Tony Hawk. Przyciski pada zostały podobnie obłożone funkcjami i dzięki temu bez problemu przełączamy się pomiędzy ewolucjami, nabijając w ten sposób niemały licznik punktów. Wszelkie wypadki i niepoprawnie zakończone akrobacje karane będą bolesnymi upadkami, po których nasza pociecha wyrzuca z siebie pół litra krwi. Całej zabawie towarzyszy niesamowicie płynna

animacja, która ani razu mi nie chrupnęła. Nic dziwnego, skoro teren zabawy jest stosunkowo niewielki, a tekstury, z jakimi mamy tu do czynienia nie są najwyższych lotów. Postacie zawodowych rolkowców przygotowane zostały poprawnie, moje zastrzeżenia budzą jednak klockowate, nienaturalnie wyglądające twarze. Porozumiewanie się z osobami, które napotkamy podczas naszej przygody, odbywa się na drodze pisemnej.

Sterowanie, mimo iż łatwe i intuicyjne (w końcu zerżnięte z serii Tony Hawk), momentami jest nieco toporne. Jak na mój gust, rolkowiec ma zbyt duży promień skrętu i przez to nie wyrabia się z zakrętami w wąskich przejazdach. Dodatkowym utrudnieniem jest brak możliwości dowolnego obracania kamery i dlatego, aby mieć dobry wgląd na całą planszę, należy odszukać jakąś wysoką konstrukcję i wtedy spojrzeć na wszystko z góry. Oprawa muzyczna gry różni się natomiast od tego, co z reguły prezentuje konkurencja. Oprócz rockowych i hip hopowych kawałków (nienajlepszych) znajdziemy tu także utwory elektroniczne, które bardzo przypadły mi do gustu. W tej sferze gry jest zatem poprawnie. Znudzeni grą wymiatacze znajdą w opcjach tak oczywiste dodatki jak Skate Park Editor (budujemy własną miejscówkę), oraz Skater Editor (i własnego rolkowca). Ta druga opcja jest strasznie toporna i nie tak intuicyjna, czy śmieszna, jak jej odpowiednik w serii Tony Hawk. Na koniec zajrzymy do zakładki Theater, gdzie znajdują się wszystkie, odblokowane podczas zabawy filmy. Te jak zawsze, stanowią śliczne uzupełnienie każdej gry wyczynowej.

Ciężko mi jest wyobrazić sobie osobę, która płaci ciężko wysupłane pieniądze za ten tytuł. Obecnie standardy wyznacza T.H.U.G. A Rolling powiela schematy sprzed dwóch lat.

Matt

PS2 i Xbox — *Schematyczna i nudna. Tylko dla fanów rolek.*

- *Wydawca:* SCi
- *Producent:* Rage
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc* ***Nadciąga na:*** *GCN*

POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Nie powiem, wczesny design PlayBoya robi spore wrażenie. Zobaczymy tylko, czy Sony uda się zmieścić z ceną w 150 dolarach... No, ale na razie mamy wysyp ciekawych gier na GBA [Gulash & Marcellus]

Czy jest tu jakiś pokemaniak?

▶ Bo jeżeli jest, to mamy dla niego naprawdę przednią wiadomość. Nintendo na gorący okres przedświąteczny przygotowuje dwa specjalne, pokemonowe zestawy GBA SP. Pierwszy to Pokemon Ruby Super Pak, a drugi to Pokemon Sapphire Super Pak. W obu zestawach znajdą się: GameBoy Advance SP w odpowiednim kolorze (czyli czerwonym lub niebieskim), pokrowiec w odpowiednim kolorze (jak wyżej) oraz kopia gry Pokemon Red albo Pokemon Sapphire, w zależności oczywiście od tego, który z zestawów wybierze nasz pokemaniak. Ta limitowana edycja specjalnych zestawów ma uczcić sprzedaż półtora miliona egzemplarzy obu gier, w tym około pół miliona pierwszego dnia sprzedaży. Zestawy znajdą się w sklepach 28 listopada, a ich cena ma wynosić około 170 euro, czyli około 780 złotych. Hmmm... Trochę drogo, ale pewnie znajdą się chętni.

■ Swoją drogą już widzimy setki Mikołajów latających za tymi wersjami GBA...

Wyścigi wykrętów

▶ Już niedługo spełnią się marzenia wielu fanów kreskówek – Chojrak, Johnny Brawo, Krowa i Kurczak, Ed, Edd i Eddy oraz Owca (ta z wielkiego miasta) i wielu innych bohaterów tych kreskówek zawita w grze na GBA. Cartoon Network Speedway to oczywiście klasyczne wyścigi kartów. Będą więc przepychanki na torze, walka na wszelkie sposoby, dużo przeszkadzajek i power-upów oraz prawdopodobnie sporo śmiechu. No chyba, że programistom coś się nie uda. Grę przygotowuje DC Studios, a wyda ją Majesco.

■ Na bok Mario, na bok Luigi, Chojrak tchórzliwy pies was załatwi!

Książe połączony

▶ To było pewne jak techno w Trendzie – kieszonsolkowa wersja Prince of Persia na GBA ma opcję połączenia z „dużą" grą na konsolę Nintendo. A co my możemy z tego mieć? Przede wszystkim możliwość odblokowania klasycznego Prince of Persia w wersji na GCN. W tym celu trzeba w wersji na GBA odnaleźć wszystkie specjalne przełączniki. Tyle, że bez udziału kieszonsolki również da się to zrobić, choć jest to podobno trudniejsze. Co w takim razie jeszcze ma nam do zaoferowania połączenie „małego" i „dużego" Księcia? Przywracanie zdrowia temu większemu za pomocą mniejszego. To akurat może się przydać, ale i bez tych dodatków w obie wersje przygód dzielnego Księcia warto zagrać!

Królowie fajterów

▶ W grudniu na GBA powinni zawitać królowie fajterów – King of Fighters EX2: Howling Blood. Po problemach ze znalezieniem wydawcy (najpierw Acclaim, a teraz Atlus), gra w grudniu powinna zawitać na sklepowe półki. Howling Blood to sequel wydanego w zeszłym roku King of Fighters ES: Neoblood. W KoF EX2 znajdziemy 21. postaci, sześć trybów zabawy i możliwość walki w duecie czyli tag team'ie. Czekamy.

■ A może by tak poprawić nieco animację w stosunku do pierwszej części?

Błyszcząca dusza 2

▶ THQ przymierza się do wydania w Europie japońskiego erpega Shining Soul II na GBA. W sequelu Shining Soul największy nacisk położony będzie na tryb multiplayer i kooperację pomiędzy czterema graczami. Będą cztery nowe postacie - kapłanka, czarnoksiężnik, ninja i awanturnik. Główna linia fabularna obfitować będzie w liczne zadania poboczne, co ma sprawić, że gra stanie się mniej nużąca i zapewne dłuższa. Specjalnym trybem zabawy będzie Royal Colliseum gdzie można się będzie sprawdzić w pojedynku z innymi graczami i zdobyć chwałę i ukryte przedmioty. Niestety, póki co brak dokładnej daty premiery, a co za tym idzie jakiś bliższych informacji na temat nadchodzącego tytułu.

■ Steve i Dave w poważnych opałach. Niebawem w opałach będą Maciek i Krzysiek.

Wario Ware i Pokemon nagrodzone!

▶ Japońskie stowarzyszenie CESA (Consumer Entertainment Software Association) przyznało dwóm grom Nintendo na GBA swoje nagrody. Nagrody przyznają sędziowie biorąc pod uwagę głosy graczy, dziennikarzy i producentów gier. Made in Wario (u nas Wario Ware) dostało nagrodę „za doskonałość"; Pokemon Ruby/Saphire również został nagrodzony w tej kategorii, ale zebrał też wyróżnienie dla najlepiej sprzedającej się gry w Japonii pomiędzy styczniem 2002 a 31 marca 2003. Gratulujemy!

Hu hu ha, nasza zima zła

▶ Telegames, firma która odniosła swoją kompilacją gier logicznych – Ultimate Brain Games niespodziewany sukces, nie ustaje w staraniach. Obecnie szykują się do wydania Ultimate Winter Games. W tej składance znajdziemy cztery dyscypliny znane z zimowych aren sportowych: zjazd na nartach, zjazd z czesaniem trików na snowboardzie, bobsleje oraz curling. Wiecie, o co chodzi w tym ostatnim, prawda? To ta śmieszna dyscyplina sportu, w której udział bierze banda kolesi ze szczotkami zawzięcie zamiatających lód przed rzuconym przez kolegę kamieniem. A chodzi w niej o to, żeby swoje kamienie umieścić jak najbliżej środka wyrysowanego na lodzie okręgu wypychając przy okazji kamienie przeciwników. Data wydania tej nieźle zapowiadającej się gry nie jest jeszcze znana.

Frajerski cios

▶ Firma DSI Games zmieniła tytuł nadchodzącego na GBA boksu z Wade Hixton's Sucker Punch na Wade Hixton's Counter Punch. Zmiana podyktowana jest podobieństwem poprzedniego tytułu do nazwy zespołu developerskiego, który stworzył grę Sly Racoon na PlayStation 2. Jakby ktoś miał jeszcze wątpliwości, to miano tego teamu brzmi właśnie Sucker Punch. Co ciekawsze, nie jest to pierwsza zmiana tytułu tej gry. W najwcześniejszej z wersji jej tytuł brzmiał Sadistic Boxing. I moim zdaniem był najlepszy, hehe.
A co do samej gry, to ma ona przypominać nieco w swych założeniach stareńkie Punch-Out! ze SNES'a, a wśród walczących znajdą się tak niezwykłe postacie jak choćby olbrzymi goryl, alfons jakby żywcem przeniesiony z lat 70., a nawet wielki demon. Będzie to oczywiście czyściutki arcade, z naprawdę niezła grafiką i ciekawym, kreskówkowym designem. Wade Hixton's Counter Punch ma się ukazać w okresie świątecznym, ale jeżeli wydawca będzie tak samo zdecydowany jak w kwestii tytułu, to kto wie, kiedy pojawi się w sklepach.

■ Killa Gorilla nie uląkł się potężnych ciosów Wade'a.

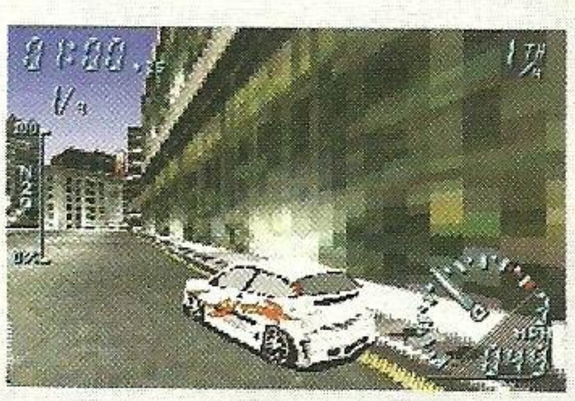
Kapitan Falcon powraca

▶ Nintendo jeszcze w tym roku wyda na GBA kontynuację swojej serii, zatytułowaną F-Zero Falcon Legend. Gra nie wygląda na specjalnie rozbudowaną w stosunku do pierwowzoru na GBA, ale możemy spodziewać się nowych tras, pilotów i części do maszyn.

■ W sumie grafiki nie trzeba ruszać; ma być przede wszystkim szybko.

Need for Speed Underground

Potrzebuję... Prędkości! Need for Speed Underground zbliża się do ekraników GBA w szybkim tempie i zawita na nich pierwszego stycznia 2004 roku. Trzeba przyznać, że na screenach NFSU prezentuje się konkretnie, choć mamy pewne obawy, co do płynności animacji przy tak wysokim poziomie grafiki. W wersji kieszonkowej znajdziemy większość opcji znanych z „dużych" wersji w tym tryb Go Underground! Wspaniała to wieść.



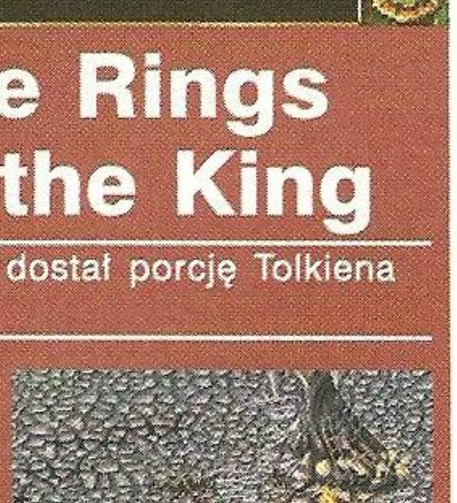
Lord of the Rings Return of the King

GameBoy Advance także dostał porcję Tolkiena od Electronic Arts...

▷ Zasadę „jeśli coś jest dobre, to nie należy tego zmieniać" jak nikt rozumie Electronic Arts, eksploatując niektóre ze swoich własności intelektualnych do upadłego. Na szczęście to dopiero druga gra na podstawie Władcy Pierścieni wyprodukowana przez tę firmę na GameBoya Advance, tak więc nikt nie powinien być jeszcze specjalnie znudzony. Zwłaszcza, że Return of the King jest po prostu dobre. Podobnie jak w zeszłorocznym The Two Towers, zabawa jest dość prosta i zręcznościowa. Kierowana przez gracza postać śmiga po sporych poziomach z bronią w garści i roznosi w pień hordy nieprzyjaciół. W tym roku na niektórych poziomach mamy kierowanego przez konsolę towarzysza, który nie opala się i młóci w całkiem konkretnym tempie. Nieprzyjaciele zostawiają gemy i różne śmieciuszki, można także zdobyć nowe elementy uzbrojenia czy opancerzenia, które da się ładnie zakładać na bohatera w specjalnym menu. Podobnie jak choćby w Diablo, dodaje to nieco atrakcyjności prostej bądź co bądź grze. Ale jak to mówią niektórzy w prostocie siła i tutaj Return of the King zdecydowanie zwycięża – przy grze można się zrelaksować, a fakt, że można zapisać stan w dowolnym momencie czyni ją idealną pozycją na przykład do trzęsącego autobusu, gdzie trudno choćby o czytanie maleńkich napisów w erpegu. Oczywiście EA postarało się trochę, by uatrakcyjnić widowisko w stosunku do zeszłego roku. Jest sporo postaci i różne ścieżki dla specyficznych bohaterów. Tam, gdzie Aragorn wytnie sobie przejście mieczem, maleńki Frodo zwyczajne sobie nie poradzi i musi obrać inną ścieżkę. Dzięki temu warto zagrać w ROTK kilka razy. Są dodatkowe, bonusowe levele, zdobywanie nowych umiejętności dla bohaterów i rozdysponowanie ich po ukończonym poziomie. Gra się bardzo przyjemnie, szczególnie, że ROTK wygląda bardzo ładnie. Zdecydowanie lepiej niż Two Towers. Autorzy wyciągnęli z GBA sporo mocy i rzucili więcej postaci na malutki ekran, czy wprowadzili całkiem zgrabny efekt wody w 2D. Świetny jest dźwięk, z filmową muzyką. Return of The King to dobra gra dla wszystkich fanów zręcznościówek.

■ Mały Frodo szalejący w jaskini Szeloby.

■ Gandalf, da mastah wizard!



■ Aragorn i Gandalf prą do przodu

■ *Wydawca:* EA
■ *Producent:* Cryptonite
■ *Liczba graczy:* 1-2

8.0

A od tego raczej z daleka

■ **Crouching Tiger, Hidden Dragon** - Trzy lata po premierze filmu gra pojawiła się na GBA. I ssie, niestety. To prosty platformerek z pozornie skomplikowanym systemem zadawania ciosów. W praktyce można przebić się przez Tigera w mniej więcej dwie i pół godziny i nie ma za bardzo do czego wracać. **[5/10]**

■ **Jimmy Neutron Jet Fusion** - No tak. Gra jest nawet ładna i na pierwszy rzut oka prezentuje się całkiem sympatycznie. Tylko jest potwornie nudna i kompletnie bezpłciowa. Wszystko widzieliśmy już setki razy. A gigantyczne poziomy potrafią po prostu uśpić. **[5/10]**

■ **Frogger's Journey** - Rany Boskie... Czy ktoś tam w Konami ma za dużo czasu? Zrobili z Froggera RPG ze zręcznościowymi sekwencjami. Po pierwsze, kto chciałby kupić grę RPG z żabą w roli głównego bohatera? A po drugie, kto chciałby Froggerem gadać, łazić, łazić, gadać, a potem dopiero trochę poskakać dla relaksu? Ja nie. **[4/10]**

Prince of Persia The Sands of Time

▷ Gra na duże konsolki jest wręcz rewelacyjna – postanowiliśmy więc sprawdzić, czy Ubi Soft przyłożyło się także do wersji na GBA. I jak zwykle mówimy nie o konwersji, ale o zupełnie nowej, dzielącej tylko ten sam tytuł i założenia grze. W sumie pierwowzór był przecież klasyczną dwuwymiarową platformówką. Nowy Prince to też platformówka, w której skakanie, wspinanie się i huśtanie na drążkach pełni większą rolę, niż w starszym bracie na duże konsole. Oczywiście autorzy zrobili to z prostego powodu: żeby nie wiem jak się starali, walka w dwuwymiarowym planie zawsze będzie mniej efektowna od tej w 3D. Stąd mocniejszy nacisk na eksplorację, zagadki, przełączanie wajch. Naturalnie są Piaski Czasu, umożliwiające cofnięcie czasu, spowolnienie go i zatrzymanie. Wprawdzie w grze 2D ten bajerek nie wygląda już tak efektownie, ale dobrze, że w ogóle jest. Pojawia się druga postać do kierowania i w pewnym momencie konieczna będzie współpraca.

Szczerze mówiąc liczyliśmy na

ładniejszą grafikę i animację postaci. Tu jest po prostu w porządku, ale nic ponadto. Podobnie dźwięk: wprawdzie jest sporo muzyki, ale motywy są dość krótkie i potrafią szybko się znudzić. Nowy Prince na GBA to dobra gra, ale naprawdę nic nadzwyczajnego.

■ *Wydawca:* Ubi Soft
■ *Producent:* Ubi Soft
■ *Liczba graczy:* 1

7.0

FIFA 2004

▷ Ponieważ złośliwe Konami nie kwapi się z wydaniem na Starym Kontynencie Winning Eleven w wersji na GBA (swoją drogą – graliśmy i jest niemal tak dobre, jak ISS na poczciwe PS one!), trzeba łykać, co dają inne firmy. Miłośnicy piłki nożnej mogą spokojnie zakrzątnąć się za najnowszą produkcją EA Sports, bo mimo zręcznościowego charakteru, FIFA 2004 to najlepsza piłka nożna na GBA. W sumie jest to usprawniona i poprawiona zeszłoroczna wersja; to coś, do czego EA Sports zdążyło już nas przyzwyczaić. 300 licencjonowanych jedenastek i ponad 6000 prawdziwych graczy, nienaganna prezencja, samplowana muzyka robią świetne wrażenie. Masa turniejów i pucharów pozwoli bawić się przez długie tygodnie, jeśli nie miesiące. A zabawa jest, jak już wspomniałem mocno zręcznościowa, co jednak nie powinno przeszkadzać fanom piłki nożnej. Można podać dołem i górą, strzelić z główki i przewrotki, wyprowadzić szybką kontrę czy próbować murować bramkę. Grafika i animacja stoją na

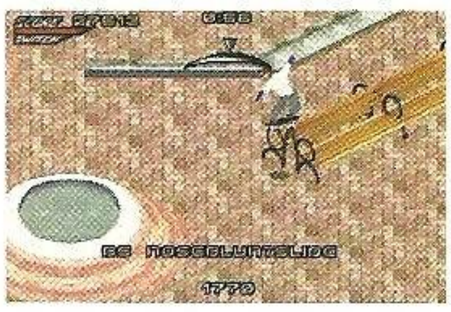
poprawnym poziomie, choć wolelibyśmy nieco bardziej oddaloną kamerę, by dawała większy przegląd boiska. No, ale GBA mogłoby mieć wtedy kłopoty z płynnością animacji. No i fajnie obejrzeć po meczu sześć najlepszych akcji pamiętanych przez konsolę.

■ *Wydawca:* EA
■ *Producent:* EA
■ *Liczba graczy:* 1-2

7.9

Tony Hawk's Underground

▷ To już czwarta część Tony Hawka na GBA... Tak jest, GameBoy Advance jest z nami od ładnych paru lat. Oczywiście za heblami podobnie jak w poprzednich częściach stanęli Vicarious Visions, by jeszcze raz wycisnąć z maleńkiej konsolki siódme poty. Gra ma naturalnie podobny koncept jak jej siostra na duże konsole: gracz zaczyna od zwykłego chłopaczyny skejtującego przed swoim domem, by stopniowo rozwijając swoje umiejętności wybić się, zyskać sponsorów i konkurować z najlepszymi. Można zdefiniować wygląd swojego zawodnika, a nawet namalować logo na jego deskę (choć podczas gry trudno je zauważyć). I tak, można zejść z deski. Dziesięć leveli, sporo zadań do wykonania i masa ukrytych bonusów zapewnia długą żywotność tej pozycji. Ponieważ silnik napędzający poprzednie części sprawdził się doskonale, nie było sensu specjalnie przy nim grzebać. W dalszym ciągu mamy izometryczny rzut kamery, dwuwymiarowe tła i postacie składające się z polygonów. Kto się do tego zdążył przyzwyczaić, poczuje



się jak ryba w wodzie. I adekwatnie – jeśli ktoś nie odnalazł się w THPS na GBA, Underground tego nie ma szans odmienić. I choć levele są jakby inaczej pomyślane i szersze, to pod względem widoku czy sterowania nic się nie zmieniło. THUG jest dobry, choć to w gruncie rzeczy ta sama gra.

■ *Wydawca:* Activision
■ *Producent:* VVisions
■ *Liczba graczy:* 1-4

8.9

The Hobbit

▷ Druga gra na podstawie prozy Tolkiena w naszym dziale GBA. O ile Return of The King stawia na akcję, Hobbit to proste zręcznościowe RPG przeznaczone raczej dla młodszych graczy. Bilbo Baggins wyrusza na wyprawę wraz z Gandalfem i krasnoludami. Zadania i zagadki nie powinny sprawić najmniejszego problemu osobie, która skończyła 10 lat. Podobnie zręcznościowa i dość ograniczona walka. Ciekawym dodatkiem mogła okazać się możliwość przekradania się po cichu, ale autorzy nie położyli na to specjalnie wielkiego nacisku. Oczywiście, będą też momenty, w których wykorzystanie tej umiejętności będzie nieuniknione. Gra wygląda sympatycznie i kolorowo, ale jest mało szczegółowa, a otoczenie jest do siebie bardzo podobne. Czasami ciężko odnaleźć poukrywane skrzynie, animacja także nie należy do najlepszych. Ot, rzemieślnicza robota. Warto przypomnieć, że w zeszłym roku odbył się podobny pojedynek – Vivendi wydało Fellowship of the Ring, a EA The Two Towers. Wtedy też

wygrały Dwie Wieże, choć zeszłoroczna gra Vivendi okazała się potwornym crapem. Hobbit crapem nie jest, ale z pewnością sporo rzeczy można było zrobić o wiele lepiej, lub pokusić się o pewną dozę oryginalności. A tak, jadąc po sprawdzonych schematach, mamy przeciętniaka.

■ *Wydawca:* Sierra
■ *Producent:* Saffire
■ *Liczba graczy:* 1

5.5

Top Gear Rally

▷ Wreszcie coś naprawdę porządnego dla wszystkich fanów wyścigów samochodowych. Top Gear Rally może nie jest najgłębszą pod względem grzebania w furach pozycją na GBA, ale na pewno ma jeden z najlepszych silników graficznych, jaki widzieliśmy na tej konsoli. Animacja jest płynna jak roztopione masełko, a otoczenie wykonane na wysokim poziomie.

Samochody są w pełni trójwymiarowe, podczas wyścigu naprawdę czuć szybkość i przyspieszenie. A jakby tego było mało, jest świetnie oddająca pęd kamera bezpośrednio z maski samochodu. Jest też niezła muzyka i pilot wykrzykujący komendy. Jeździ się fanie, poślizgami i naprawdę bardzo szybko, choć w żadnym wypadku zabawa nie jest skomplikowana czy techniczna. Nienaganna oprawa to jednak nie wszystko, na co liczymy w dobrej grze. Jak z zawartością? Kilkadziesiąt tras w dziesięciu zakątkach globu z pewnością wystarczy na długie godziny. Grzebanie w bryce ogranicza się do ustawiania opon,

skrzyni biegów oraz kilku innych drobiazgów. Nie ma licencjonowanych samochodów, ale te obecne są wystarczająco podobnie do swoich rzeczywistych odpowiedników. Jest możliwość zapisywania swoich czasów na cart – można dać go potem kumplowi, by je pobił.

- **Wydawca:** Kemco
- **Producent:** Kemco
- **Liczba graczy:** 1-2

8.0

SSX 3

▷ Biorąc pod uwagę niewielkie (a właściwie żadne) możliwości GameBoya Advance pod względem generowania trójwymiarowej grafiki, nie sposób nie przyklasnąć ambitnej próbie przeniesienia SSX3 z dużych konsol. Ale chcieć to nie zawsze znaczy móc, niestety. Ograniczenia i niedoróbki wynikające raczej z silnika graficznego, a nie ze złośliwości

autorów są nazbyt widoczne. Po pierwsze, grafika często dorysowuje się bardzo blisko zawodnika, co z deka utrudnia i tak niełatwą zabawę. A niełatwa jest dlatego, że gra w jakiś dziwny sposób jest bardzo czuła na kolizje i nawet idealnie w przekonaniu gracza śmignięcie między drzewem a kamieniem wcale nie gwarantuje udanego przejazdu. Kolejną nie do końca udaną sprawą jest sterowanie – raz snowboardera prowadzi się świetnie, z kolei innym razem uparcie odmawia posłuszeństwa. No i jak tu wepchnąć skomplikowany system sterowania i czesania trików na cztery przyciski GBA... Głowiąc się nad tym autorzy wymyślili liczne

kombinacje, które czasem „siedzą", a czasem nie. Z dobrych rzeczy: sporo jeźdźców i tras, fachowa jak zwykle oprawa muzyczna i ogólna prezencja, a także płynna animacja. Nie sposób nie próbować polubić tej gry, ale w tym przypadku chyba nastąpił przerost formy nad treścią.

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** EA
- **Liczba graczy:** 1-2

6.9

Harry Potter Quidditch World Cup

▷ Ponieważ w tym roku na ekrany kin nie wbiła się kolejna część przygód Harry'ego Pottera, nie można było wydać nowej przygodówki na GBA. Ale Electronic Arts postanowiło zrobić coś z cenną licencją – wybór padł na Quidditch, sport uprawiany przez uczniów Hogwartu. Na pewno kojarzycie efektowne sekwencje filmowe, w których Harry i jego przyjaciele

śmigając na miotłach pokonali w meczu ekipę Slytherinu i podstępnego Draco Mafloya. Zresztą jeśli graliście w przygodówki z Harrym na GameBoya, to mieliście przedsmak tego, co czeka Was w tej grze. W skrócie: dwa zespoły walczą o fruwającą piłkę, próbując wrzucić ją do bramki przeciwników. Gra przeznaczona jest zdecydowanie dla młodszych graczy i jest dość uproszczona. Konsolka automatycznie wybiera zawodnika, którym będziemy kierować, rola niektórych kluczowych w książce graczy zredukowana jest do minimum, ale są specjalne zagrania, a także karty kolekcjonerskie z bohaterami opowieści o Harrym.

Jest również specjalny, trójwymiarowy tryb, jednak bardzo prosty. Grafika jest sympatyczna, choć animacja potrafi co jakiś czas zwolnić. W sumie jest to ciekawa propozycja dla młodszych fanów Pottera – starsi mogą ją sobie spokojnie darować.

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** MagPocket
- **Liczba graczy:** 1-2

6.0

Mega Man Zero 2

▷ Czym różni się Mega Man Zero 2 od powiedzmy Super Mario Advance 4? Przede wszystkim tym, że nie stara się być grą dla wszystkich. Tutaj od razu sprawa postawiona jest jasno: to gra dla hardcore'owców. Z wysokim poziomem trudności, levelami, które mogą przyprawić o frustrację i przeciwnikami wcale nie pękającymi od kilku strzałów. To dobrze, że

Capcom ciągle robi trudne gry dla zaawansowanych graczy i choć Mega Man Zero 2 podczas walk z bossami sprawia momentami wrażenie pozycji nie do przejścia, to jednak da się to zrobić. Oczywiście po kilkukrotnym podejściu do każdego poziomu, zapamiętaniu rozmieszczenia przeciwników czy systemu, w jakim atakuje boss.
W tej części Zero oprócz standardowego strzelania i chlastania szabelką może zdobyć kilka nowych umiejętności, jak choćby fachową i niezwykle przydatną linkę z hakiem. Podobnie jak w poprzedniej części na GBA, są także małe stworki zwane CyberElves, które rozwijają

umiejętności bohatera. Szkoda, że jest nich jednak niewiele i pojawiają się dość rzadko. Naturalnie można również absorbować umiejętności pokonanych bossów.
Ładna grafika i dźwięk dopełniają obrazu tej trudnej, wybitnie hardcore'owej pozycji.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1-2

7.5

Super Mario Advance 4
Super Mario Bros 3

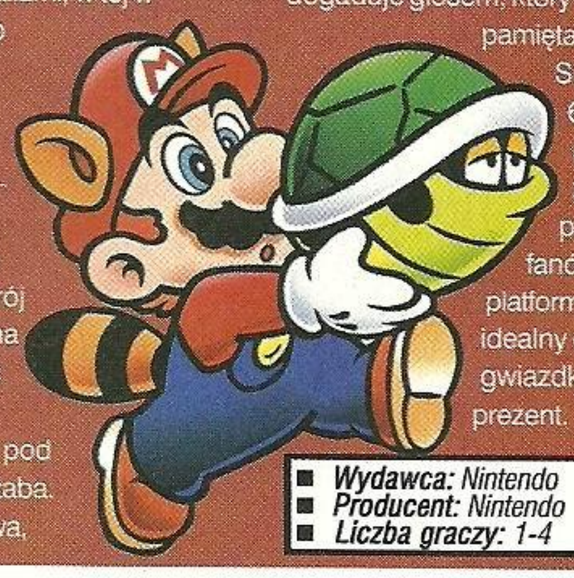
Czwarta odsłona przygód Maria jak zwykle rządzi!

▷ Mimo czternastu lat na karku, Super Mario Bros. 3 wciąż potrafi bawić. I to jak! Nintendo standardowo poprawiło grafikę i dorzuciło kilka bonusów, aby uczynić pakiet odpowiadającym dzisiejszym standardom.
Oczywiście nie mamy co spodziewać się fundamentalnych zmian w formule, która przez lata czyniła z gier z Mariem superhity. W dalszym ciągu zadanie polega na przedostaniu się na drugi koniec mapy, unikając (bądź wykańczając) przeciwników, skacząc po platformach i zbierając liczne bonusy. Ale warto zaznaczyć, że Super Mario Bros. 3 to największa gra z Mario jaka ukazała się na GBA – jest siedem olbrzymich i różniących się pod względem tematu przewodniego światów, z których każdy podzielony jest jeszcze na kilka poziomów. W międzyczasie można udać się do domu Toada, w którym Mazza otrzymuje dosatkowe power-upy. Jest też kilka niespodzianek, ale odkryjecie je już sami. Zabawy jest sporo i wystarczy na kilka długich dni. A jeśli ktoś chce zebrać absolutnie wszystkie bonusy, to nawet dłużej.
W poprzedniej części Mario mógł naparzać fireballami, w tej w pewien sposób pobiera i wykorzystuje umiejętności przeciwników – po prostu przebiera się w odpowiedni strój i może potem na przykład ciskać młotami, czy szybko pływać pod wodą, niczym żaba. Zabawna sprawa,

■ Uwaga na szarżującego rycerza!

■ Jak zawsze cukierkowa grafika...

która powoduje, że gra mimo swej obszerności nie nudzi się. Warto także wspomnieć o standardowym multiplayerze dla czterech (stareńkie Super Mario Bros.), ale także, co ciekawsze, o wariacji Super Mario Bros. 3 dla dwóch graczy. Na ekranie biegają wtedy Mario i Luigi.
Oprawa jest śliczna – kolorowe światy mają scrollowane tła, animacja jest płynna, a muzyczka radośnie zagrzewa do boju. Mario dogaduje głosem, który doskonale pamiętamy z Super Mario 64. W sumie zgrabny pakiet dla fanów platformówek, idealny choćby na gwiazdkowy prezent.



- **Wydawca:** Nintendo
- **Producent:** Nintendo
- **Liczba graczy:** 1-4

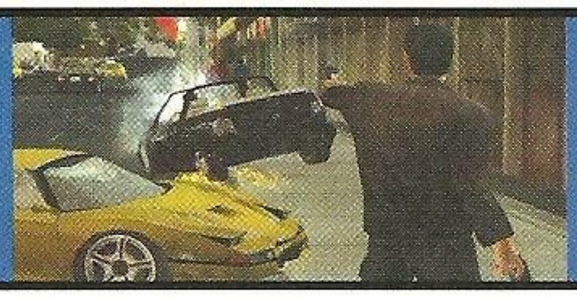
9.0

A od tego raczej z daleka

■ **Double Dragon Advance** - Nieee no. Gra, która wraz z Final Fight rozpoczęła pochód dwuwymiarowych chodzonych bijatyk przez salony gier i konsole ląduje na GBA w lekko usprawnionej formie. Gra się naprawdę nieźle, przez tą godzinę potrebną do jej ukończenia. Potem nie zostaje już nic. **[5/10]**

■ **Teenage Mutant Ninja Turtles** - To też chodzona mordobitka, tyle, że z udziałem popularnych swego czasu Wojowniczych Żółwi Ninja. Nawet ładna grafika i niezły dźwięk, ale problem polega na tym, że można przebić się przez Żółwie naparzając jeden przycisk ile wlezie. Czyli - nuda i brak wyzwania **[5/10]**

■ **Battlebots: Design and Destroy** - Nędzna gra. Budujemy swoje roboty i wystawiamy je do walki na arenach. Grafika i dźwięk odrzucają, podobnie jak cały system zabawy. Walka również nie podnosi ciśnienia. Szkoda czasu. **[4/10]**



GANGSTA'S PARADISE

True Crime czyli po właściwej stronie prawa

Cześć! Zostawmy zaułki Vice Cite i wyjątkowo przenieśmy się do Los Angeles, aby wspomóc Nicka Kanga w walce z mafią. Tym razem stańcie po właściwej stronie prawa! [qoora1@wp.pl]

TRUE CRIME Powiązania misji i opis przejścia

DROBNE PRZESTĘPSTWA

Takie przestępstwa zdarzają się cały czas. Będziesz o nich informowany przez radio, a cele misji pojawiają się u dołu ekranu. Wykonywanie tych misji jest całkowicie nieobowiązkowe i nie ma wpływu na scenariusz. Za bezbłędne zaliczanie tych misji otrzymujesz jednak punkty „Good Cop", które są ważne przy automatycznym wyborze dalszej ścieżki.
Rozwiązując te zadania w pokojowy sposób (np. aresztowanie zamiast serii w głowę drobnego złodziejaszka, hehe) zdobywasz specjalne punkty wyświetlane w prawym dolnym rogu ekranu, a za każde 100 takich punktów dostajesz „tarczę", która umożliwia Ci wykonywanie misji 24/7.

MISJE 24/7

Znajdziesz je w pięciu różnych lokacjach. W trzech z nich możesz wykonywać zadania za tarcze, a w dwóch za punkty. Wszystkie lokacje misji 24/7 zaznaczono na mapie dostępnej w grze.

Misje za punkty:
No, to akurat nie są misje, a raczej usługi, za które należy płacić. Mowa tu o odwiedzinach w szpitalu, gdzie można podreperować zdrowie oraz o wizytach w warsztacie, kiedy Twój samochód jest w naprawdę kiepskim stanie, a chciałbyś jeszcze trochę nim pojeździć.

Misje za tarcze:
Nauka jazdy - tutaj nauczysz się różnych trików, które Nick może stosować w trakcie licznych pościgów.
Nauka walki - Odwiedziny w Dojo kończą się zazwyczaj walką z manekinami albo żywymi przeciwnikami. Tutaj uczysz się nowych chwytów i ciosów kung fu.
Nauka strzelania - Strzelnica jest miejscem, w którym dowiesz się jak najefektywniej wykorzystywać swą broń. Najważniejsza jest tu chyba nauka „precyzyjnych strzałów" umożliwiających strzelanie w konkretne miejsce np. głowę lub oponę.

MISJE BONUSOWE

Po ukończeniu każdego epizodu będziesz mógł wykonać jedną z misji dodatkowych. Misje Bonus Driving pozwolą Ci polepszyć zdolności walki wręcz, strzelania albo też zdobędziesz nowy wózek. Z pewnością warto je wykonywać.
Misje Crime Patrol to swego rodzaju kara za niewykonanie którejś z misji w danym epizodzie. Aby więc przejść dalej, musisz rozwiązać określoną liczbę drobnych przestępstw.

GŁÓWNE MISJE

Epizod I Triad Violence

1. Shooting Practice
W pierwszej misji wystarczy strzelać do pojawiających się na strzelnicy celów. Strzelasz wciskając R1, a cel zmieniasz przy pomocy prawej gałki analogowej. Proste i przyjemne.

2. Rushing to EOD
Musisz dostać się jak najszybciej do kwatery EOD oznaczonej na mapie zieloną strzałką. Czas na dojechanie to jedna minuta i trzydzieści sekund. Zadanie proste, ale najpierw trzeba przyzwyczaić się do dosyć trudnego sterowania gałką analogową.

3. Driving for Chow
Po zapoznaniu z seksowną partnerką – Rosi, ruszaj na spotkanie z nią do China Bistro.

4. Triad Muscle
Jeden z członków chińskiej Triady próbuje wyłudzić od właściciela lokalu haracz. Twoim zadaniem jest powstrzymać bandytę w walce wręcz. Pojedynek nie jest zbyt trudny i w sumie nie trzeba nawet zbyt często używać bloku. Kilka składnych combosów i przestępca jest pokonany.

FINAŁ - Rosie Trouble
Skośnooki bandyta wziął Rosie jako zakładniczkę i poważnie ją ranił. Jego kumpel zwiał w przygotowanym do ucieczki wózku i na miejscu został bandzior, jego Uzi... no i Ty oczywiście. Walka jest łatwa. Wystarczy wciskać trójkąt z kierunkami, aby robić uniki i pruć do kryminalisty bez żadnej przerwy, a szybko skapituluje.

Epizod II Mean Streets

1. Cruising for Leads
Po strzelaninie Rosi trafiła do szpitala, a Ty musisz pokręcić się troszkę po mieście. W końcu na mapie pojawi się oznaczenie miejsca, do którego powinieneś się udać - Dojo. Nie ma tutaj żadnego limitu czasu. Wszystko, co musisz zrobić to jedynie dojechać we wskazane miejsce.

2. Dojo Attacker
Używając umiejętności Nicka w walce wręcz musisz pokonać wroga i dowiedzieć się, kim tak naprawdę jest. To już chyba ostatnia taka prosta walka w grze. Powoli zaczynają się schody.
Sukces: Przechodzisz do kolejnej misji.
Porażka: Przechodzisz tę misję, aż do skutku.

3. Red Lantern Rush
Masz minutę na dostanie się do baru. Na szczęście ruch na ulicy nie jest zbyt duży, więc nie musisz się obawiać wielu stłuczek, ale w tej misji czasu jest naprawdę niewiele, toteż może nie udać Ci się przejście jej za pierwszym razem.
Sukces: Przechodzisz do misji „Bar Brawl".
Porażka: Przechodzisz na „złą ścieżkę", a następną misją jest „The Arsonist".

4. Bar Brawl (jeśli zaliczyłeś pomyślnie misję 3)
Znowu trzeba uspokoić rozrabiającego członka Triady. A do takich dyskusji najlepiej nadają się pięści i nogi. Walka raczej z gatunku tych łatwych. Pamiętaj tylko, aby nie dać przeciwnikowi szansy na kontratak i samemu bombardować go nieustannie ciosami.
Sukces: Przechodzisz do misji „Chasing Triad Thug".
Porażka: Przechodzisz na „złą ścieżkę", a następną misją jest „Driving to Jimmy's".

4. The Arsonist (alternatywna - jeśli nie udało Ci się zaliczyć pomyślnie misji 3)
Przybyłeś nieco za późno i lokal stoi w płomieniach. Na szczęście możesz jeszcze schwytać sprawcę. Aby zatrzymać podpalacza musisz skorzystać z precyzyjnych strzałów (R2) i przestrzelić uciekinierowi opony lub po prostu uszkodzić silnik jego wozu.
Sukces: Przechodzisz do „Driving to Jimmy's".
Porażka: Przechodzisz do misji „Driving to Jimmy's".

5. Chasing Triad Thug
Pobity Chińczyk ucieka, więc trzeba go

schwytać. Oczywiście możesz go aresztować, ale po co? O wiele prościej jest wsiąść w dowolny wózek i rozjechać „robaka", hehe. Prościutka misja.
Sukces: Przechodzisz do misji „Driving to Jimmy's".
Porażka: Przechodzisz do misji „Driving to Jimmy's".

6. Driving to Jimmy's
Aby dowiedzieć się więcej o Jimmym Fu trzeba udać się do magazynów Dynasty Imports. Odpowiednie miejsce jest naturalnie wskazane na mapie.

7. Sneaking In
Teraz należy się jakoś przedostać do środka. Najlepiej zrobić to cicho i dyskretnie. Dlatego staraj się niezauważalnie eliminować wrogów i nie ściągać na siebie uwagi strażników. W ostateczności użyj pistoletu na strzałki usypiające.
Sukces: Przechodzisz do misji „Jimmy's Ambush".
Porażka: Jeśli nie uda Ci się zaliczyć tego zadania skończysz ten epizod ze statusem „porażki" i przejdziesz do epizodu III.

8. Jimmy's Ambush
Nie ma wyjścia, trzeba postrzelać co nieco do gangsterów uzbrojonych w broń automatyczną. Korzystaj z bullet time'a, rozglądaj się za wiszącymi na ścianach apteczkami i zabieraj broń pokonanym wrogom, a na pewno zaliczysz misję.
Sukces: Przechodzisz do misji „Sniper Assassin".
Porażka: Jeśli nie uda Ci się zaliczyć tego zadania skończysz ten epizod ze statusem „porażki" i przejdziesz do epizodu III.

FINAŁ - Sniper Assassin
Rozgryź schemat poruszania się snajpera na dachu sąsiedniego budynku i przy pomocy precyzyjnego strzału zlikwiduj zagrożenie.

Epizod III International Ties

1. Off to Chongs
Żadnych limitów czasowych i żadnych problemów - po prostu dojedź na miejsce zaznaczone zieloną strzałką.

2. Tailing Chong's Limo
Trzymaj się w bezpiecznej odległości (wskaźnik odległości) od limuzyny i śledź trasę jej przejazdu. Jeśli się za bardzo zbliżysz, to rozpocznie się pościg za uciekającym samochodem, w którym nie obejdzie się bez użycia broni, a przecież nie o to tutaj chodzi.
Sukces: Przechodzisz do misji „A Stakeout Gone Bad".
Porażka: Przechodzisz do „Driving to Spa".

3. A Stakeout Gone Bad
Jedna z trudniejszych misji w grze. Ścigają Cię Rosjanie, którzy bynajmniej nie są przyjaźnie nastawieni. W tej misji przyda się szybki samochód i trochę szczęścia. Wrogowie mają ciężkie karabiny maszynowe, więc nie ma sensu wdawać się w strzelaniny - lepiej uciekać i to szybko. Dużo skręcaj i staraj się lawirować pomiędzy wozami w ruchu ulicznym, a może uda Ci się doprowadzić do kraksy Rosjan. Wówczas wystarczy już tylko odjechać na bezpieczną odległość.
Sukces: Przechodzisz do misji „Driving to Spa".
Porażka: Przechodzisz do misji „Russkie Trouble".

4. Driving to Spa
W zasadzie to chwilka oddechu, a nie misja. Należy jedynie dojechać do miejsca wskazanego na mapie.

5. Spa Infiltration
Infiltracja miejsca rojącego się od Rosjan nie jest łatwym zadaniem, ale też nie niemożliwym do wykonania. Pamiętaj o chwytach likwidujących dyskretnie wrogów i staraj się nie rzucać zbytnio w oczy.
Sukces: Przechodzisz do misji „Shower Antics".
Porażka: Przechodzisz na „złą ścieżkę", a następną misją jest „Russkie Trouble".

5. Russkie Trouble (alternatywna - jeśli misja 3 lub 5 zakończyła się porażką)
Kilku Rosjan na jednego Nicka. Kto ma większe szanse? No cóż, walka nie jest trudna. Używając dostępnych ciosów i chwytów pokonaj wszystkich przeciwników. Jest ich może sporo, ale nie są zbyt wymagający.
Sukces: Przechodzisz do misji „The Accomplice".
Porażka: Jeśli nie uda Ci się zaliczyć tego zadania skończysz ten epizod ze statusem „porażki" i przejdziesz do epizodu IV.

6. Shower Antics
No cóż, znowu trzeba trochę się

nagimnastykować, aby załatwić kilku rosyjskich gangsterów w walce wręcz. Najgroźniejszy jest tu boss Misha, ale szybkie ataki ze zmienianiem wysokości uderzeń pozwolą Ci łatwo wygrać.
Sukces: Przechodzisz do misji „The Accomplice".
Porażka: Jeśli nie uda Ci się zaliczyć tego zadania skończysz ten epizod ze statusem „porażki" i przejdziesz do epizodu IV.

FINAŁ - The Accomplice
Po krótkiej rozmowie pomiędzy gangolami zaczyna się jatka. Uważaj, bo wrogowie wybiegają z kilku wejść jednocześnie i dysponują ogromną siłą ognia. Najłatwiej jest zgarnąć jakąś maszynówkę od jednego z nich, a potem już tylko bullet time, uniki i strzelanie.
Sukces: Jeśli w statystykach masz status „Good Cop", to przechodzisz do epizodu IV „Russian Face - Off" (dobra ścieżka).
Porażka: Przechodzisz na „złą ścieżkę", a następną misją jest „Con Girls" Uwaga: to samo czeka Cię, jeśli przeszedłeś tę misje, ale Twoje statystyki wskazują na „Bad Cop".

Epizod IV Russian Face - Off

1. Enroute to Autoshop
Musisz się wybrać na spotkanie z kolesiem, który może posiadać cenne informacje. Zielona strzałka wskaże Ci drogę.

2. Grease Monkeys
Jeszcze jedna bijatyka. Używaj dużo szybkich ciosów i mało rzutów. Wrogowie potrafią się dobrze wyrywać.
Sukces: Przechodzisz do misji „Chasing Francis".
Porażka: Przechodzisz na „złą ścieżkę", a następną misją jest „Off to the Gulag".

3. Chasing Francis
Nazwa mówi sama za siebie. Trochę pościgu i trochę strzelania. Nie zapomnij o precyzyjnych strzałach - ułatwiają życie.
Sukces: Przechodzisz do misji „Off to the Gulag".
Porażka: Będąc wciąż na „złej ścieżce" obejrzysz inne intro do misji „Off to the Gulag".

4. Off to the Gulag
Spokojna przejażdżka do klubu Rocky'ego.

5. Another Way In
Znowu zabawa w Snake'a. Trzeba się podkradać i likwidować wrogów w największej tajemnicy. W ten sposób musisz dotrzeć do drzwi po drugiej stronie klubu.
Sukces: Przechodzisz do misji „Disco Inferno".
Porażka: Przechodzisz na „złą ścieżkę", a następną misją jest „Alley Brawl".

6. Disco Inferno
No cóż, te drzwi prowadziły do jeszcze większych kłopotów. Aby wydostać się z budynku musisz zlikwidować całą bandę czekających na Ciebie gangsterów. Dobrze korzystaj z bullet time i podnoś najcięższą z możliwych broni zostawianych przez zabitych wrogów. Walka trochę potrwa, ale nie jest najtrudniejsza.
Sukces: Przechodzisz do misji „Cary in Trouble".
Porażka: Obejrzysz alternatywne intro do misji „Cary in Trouble".

6. Alley Brawl (alternatywna)
Przyłapany na gorącym uczynku. Teraz słowa już nic nie pomogą, trzeba użyć argumentów siłowych i sklepać kilku oprychów. Łatwa walka. Szybkimi pięściami staraj się ogłuszyć wroga, a potem rzut i po kłopocie.
Sukces: Przechodzisz do misji „Cary in Trouble".
Porażka: Obejrzysz alternatywne intro do misji „Cary in Trouble".

7. Cary in Trouble
Najbardziej klasyczny z trików mafii. Skoro nie mogą zająć się Tobą, zajmą się Twoim bratem. Musisz, czym prędzej udać się do Dojo, bo gangsterzy go wykończą. Limit czasu nie jest zbyt duży, więc zadbaj o dobry samochód i staraj się wybierać skróty nawet za cenę życia przechodniów (punkty możesz później przecież nadrobić rozwiązując drobne przestępstwa).
Sukces: Przechodzisz do misji „Vandal Wrath".
Porażka: Kończysz ten epizod ze statusem „porażki" i przechodzisz do epizodu V.

FINAŁ - Vandal Wrath
Na miejscu zastaniesz trzech gangsterów przeszukujących rzeczy brata. Ci panowie popełnili największy błąd w swoim życiu i teraz muszą ponieść konsekwencje. Uważaj, aby podczas walki nie dać się otoczyć gdyż wówczas możesz bardzo szybko polec pod nawałnicą ciosów. Skupiaj się na jednym przeciwniku i dopiero, kiedy go pokonasz przechodź do następnego. Aha, w tej walce nie polecam górnych kopnięć, Skoncentruj się na szybkich pięściach i dolnych kopniakach.
Sukces: Przechodzisz do epizodu V „The Rescue".
Porażka: Przechodzisz do epizodu V „The Rescue".

Epizod V The Rescue

1. Tailing Suspect Cop.
Gliniarz widziany w Gulagu przyciągnął Twoją uwagę i teraz zaczynasz go śledzić. Może ma jakieś cenne informacje na temat Rocky'ego? Uważaj na wskaźnik odległości i pamiętaj, że zawsze lepiej zostać trochę w tyle niż podjechać zbyt blisko. W zasadzie to prosta misja.
Sukces: Przechodzisz do misji „Bum Encounter".
Porażka: Jeśli śledzenie gliniarza zamieni się w pościg i zakończy aresztowaniem podejrzanego, to przejdziesz do misji „Butcher Shop Rush".
Jeśli zaś zgubisz podejrzanego w trakcie misji przechodzisz do „Meeting Rafferty".

2. Bum Encounter
W budynku, do którego zaprowadził Cię trop natkniesz się na niezbyt sympatyczny komitet powitalny. Rozpraw się z wrogami w klasyczny wręcz sposób i zwiewaj z miejsca masakry.
Sukces: Przechodzisz do misji „Meeting Rafferty".
Porażka: Przechodzisz na „złą ścieżkę", a kolejna misją jest „The Peking Duck".

3. Meeting Rafferty
Karteczka zostawiona na przedniej szybie Twojego wózka wskazuje Ci cel następnej przejażdżki. Udaj się do Wally's Dinner na spotkanie z nieznajomym. Żadnego czasu ani innych ograniczeń - sam relaks.

3. The Peking Duck (alternatywna)
Po mocnym laniu zostajesz obudzony przez nieznajomego. Wysłuchaj jego słów, a następnie ruszaj na pomoc bratu. Przejażdżka do Butcher's Shop nie jest ograniczona czasem, więc możesz się pobawić w rozwiązywanie drobnych przestępstw.

4. Butcher Shop Rush
Spiesz się, gdyż czasu masz niewiele, a Cary na pewno liczy na Twoją pomoc. Ścinaj zakręty i nie patrz na przechodniów - brat jest ważniejszy.
Sukces: Przechodzisz do misji „On the Chopping Block".
Porażka: Przechodzisz do misji „Slaughter-house".

5. On the Chopping Block
Zostałeś zauważony przez jednego z gangsterów, który od razu wezwał kolegów na pomoc. Raz jeszcze trzeba użyć argumentu pięści, aby uspokoić członków mafii i w końcu odzyskać brata.
Sukces: Przechodzisz do misji „Slaughter-house".
Porażka: Przechodzisz do misji „The Great Escape".

6. Slaughterhouse
Aby dostać się do chłodni na tyle sklepu będziesz musiał stawić czoła uzbrojonym gangolom. Niezbyt trudna, ale za to dosyć efektowna misja.
Sukces: Przechodzisz do misji „The Great Escape".
Porażka: Epizod nie zostaje zaliczony, a Ty przechodzisz na „złą ścieżkę".

FINAŁ - The Great Escape
Odbiłeś Cary'ego, ale teraz trzeba się wynosić. W skradzionej furgonetce uciekasz przed goniącymi Cię oprychami. Nie będzie łatwo głównie ze względu na prędkość i sterowność podprowadzonego samochodu. Szukaj skrzyżowań i staraj się zgubić pościg zmieniając, co chwila kierunek jazdy. Powodzenia.
Sukces: Jeśli masz status „Good Cop" przejdziesz do epizodu VI „House of Wu" na „dobrej ścieżce" scenariusza.
Porażka: Przechodzisz do epizodu VI „Rampage". To samo dzieje się, jeśli zaliczysz misję, ale Twój status to „Bad Cop".

Epizod VI House of Wu

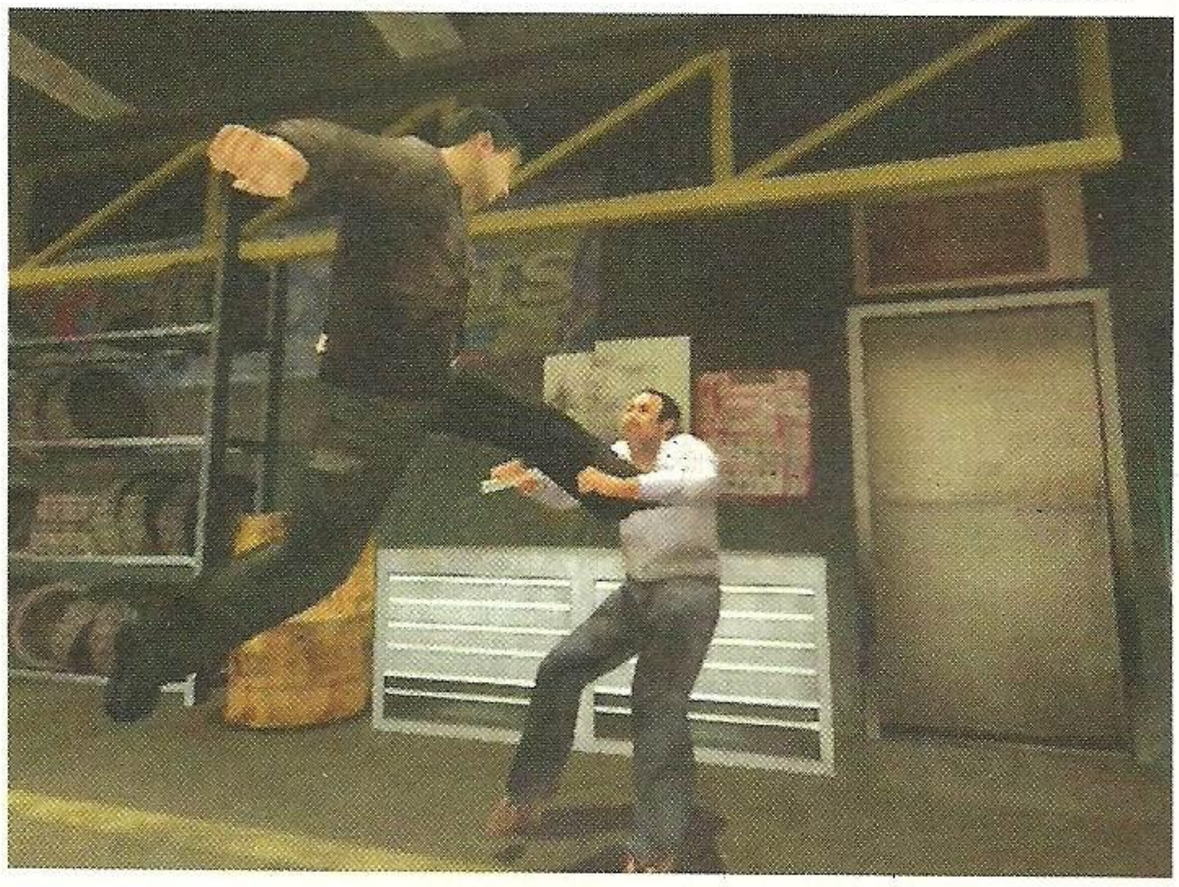
1. Off to Wu's Place
OK, brat ocalony, a teraz należy się zająć jego dręczycielami. Znajdziesz ich w Wu's Restaurant. Do tego miejsca możesz spokojnie dojechać bez żadnych ograniczeń czasowych.

2. Up the Food Chain
Infiltracja lokalu w stylu Snake'a nie jest zbyt trudna, ponieważ nie ma tu zbyt wielu oprychów. Prościzna.
Sukces: Przechodzisz do misji „Kitchen Inspection".
Porażka: Przechodzisz do misji „Tunnel Vision".

3. Kitchen Inspection
Walka z kucharzami nie jest trudna w porównaniu do niespodzianki czekającej na końcu etapu. Jeśli chcesz pokonać tego wroga musisz go podpalić. Wykorzystaj do tego znajdujące się w pobliżu piecyki.
Sukces: Przechodzisz do misji „Seeking Ancient Wu".
Porażka: Przechodzisz do misji „Tunnel Vision".

4. Seeking Ancient Wu
W ciemności przyda się latarka. Mam nadzieję, że zdobyliście to ulepszenie. Czających się w mroku przeciwników można łatwo oślepić światłem z latarki, co znacznie ułatwia zadanie.
Sukces: Przechodzisz do misji „Inner Demons".
Porażka: Przechodzisz do misji „Die Die My Concubine".

4. Tunnel Vision (alternatywna)
No cóż, takie podziemia nie są zbyt bezpieczne. Kiedy naszpikowana kolcami ściana ruszy w Twoim kierunku biegnij wzdłuż rury. Nie zapomnij też likwidować pojawiających się zombiaków.
Sukces: Przechodzisz do misji „Inner".
Porażka: Przechodzisz do misji „Tunnel Vision".



5. Inner Demons
Te demony najłatwiej załatwić strzelając w ich czułe punkty, dlatego wykorzystaj precyzyjne strzały, aby trafiać im w oczy. Normalne strzały też nie zaszkodzą i pokraki w końcu eksplodują.
Sukces: Przechodzisz do misji Die Die My Concubine".
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu i przechodzisz do następnego.

6. Die Die My Concubine
OK, po dziwnych demonach przychodzi czas na dwie „napalone" panienki. Kilka ciosów kung fu powinno ostudzić ich zapał.
Sukces: Przechodzisz do misji „Nightmare".
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu i przechodzisz do następnego.

FINAŁ - Nightmare
Jeszcze jeden wybryk natury do likwidacji. Celuj w usta, a powinieneś zaliczyć misję.
Sukces: Przechodzisz do następnego epizodu.
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu i przechodzisz do następnego.

Epizod VII Finding Rocky

1. In the Drivers Seat
Spokojna wycieczka do Rodeo Bar.

2. Pressing Rafferty
A jednak Rafferty gdzieś tu jest. Sprzątnij bandziorów i ruszaj za poszukiwanym.
Sukces: Przechodzisz do misji „On Rafferty's Tail".
Porażka: Przechodzisz do misji „FBI Goons".

3. On Rafferty's Tail
Śledź Raffertego, aby dowiedzieć się dokąd zmierza. No cóż, to jedna z trudniejszych misji w grze. Samochód podejrzanego jest całkiem szybki, a ruch uliczny nie ułatwia zadania. Uzbrój się w cierpliwość i próbuj aż do skutku.
Sukces: Przechodzisz do misji „Escaping the Feds".
Porażka: Przechodzisz do misji „Eavesdrop-ping".

3. FBI Goons (alternatywna)
No tak, obsługa baru okazała się dla Ciebie zbyt twarda, a jak poradzisz sobie z agentami w garniakach?
Sukces: Przechodzisz do misji „Rafferty's Date".
Porażka: Przechodzisz do misji „Eavesdrop-ping".

4. Escaping the Feds
Masterson chyba naprawdę Cię nie lubi. Pozbądź się tych tajniaków wszelkimi dostępnymi środkami.
Sukces: Przechodzisz do misji „Raffety's Date".
Porażka: Przechodzisz do „Eavesdropping".

5. Rafferty's Date
Śledź Rafferty'ego i jego przyjaciółkę, aby sprawdzić, co planują.
Sukces: Przechodzisz do misji „Eavesdropping". Jeśli śledzenie zamieniło się w pościg i zakończyło ujęciem przestępcy nadal przechodzisz do misji „Eavesdropping", ale z innym intro.
Porażka: Przechodzisz do misji „Father's Killer".

6. Eavesdropping
Przemknij niepostrzeżenie przez magazyn, do którego udał się Rafferty.
Sukces: Przechodzisz do misji „Father's Killer".
Porażka: Przechodzisz do misji (tylko będąc na „złej ścieżce") „Father's Killer" z alternatywnym intro.

FINAŁ - Father's Killer
Rafferty i Rocky razem. Przyszedł czas na ostrą strzelaninę, która poprowadzi Cię do końcowego epizodu.
Sukces: Przechodzisz do następnego epizodu.
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu, ale przechodzisz do następnego.

Epizod VIII Retribution

1. The Girlfriend Angle
Śledzona dziewczyna wskaże Ci miejsce pobytu Rafferty'ego.
Sukces: Przechodzisz do misji „Back to the Gulag". Jeśli śledzenie zamieniło się w pościg, który zakończył się ujęciem podejrzanej przechodzisz do misji „Back to the Gulag", ale z alternatywnym intro.
Porażka: Przechodzisz do misji „Chopper Ambush".

2. Back to the Gulag
Od Jill dowiedziałeś się, że Rocky pojawi się o 11 w Gulagu. Lepiej żebyś tam był przed 11. Masz mało czasu, więc szybki samochód może się przydać. Trudna misja.
Sukces: Przechodzisz do misji „Rocky's Trap".
Porażka: Przechodzisz do misji „Chopper Ambush".

3. Rocky's Trap
Jill Cię chyba wystawiła. Załatw tych mięczaków i dowiedz się, gdzie może przebywać Rocky.
Sukces: Przechodzisz do misji „Driving to Airport".
Porażka: Przechodzisz do misji „Hangar Showdown".

3. Chopper Ambush (alternatywna)
Ucieczka przed helikopterem do najłatwiejszych nie należy. Sprzątnij strzelców dzięki precyzyjnym strzałom, albo zniszcz wirniki, aby sprowadzić maszynę na ziemię. Jeśli jesteś akurat w szybkim wózku postaraj się dojechać do dziesiątej obwodnicy, a maszyna rozbije się o wiadukt. Misja zakończona!
Sukces: Przechodzisz do misji „Driving to Airport".
Porażka: Przechodzisz do misji „Hangar Showdown".

4. Driving to Airport
Wiesz już, że Rocky jest na lotnisku Santa Monica w hangarze nr 6, więc czas ruszać w drogę. To tylko przejażdżka, więc skorzystaj z okazji i spróbuj zdobyć jakieś ulepszenia.

5. Hangar Showdown
Koniec jest bliski. Świadczy o tym grupa komandosów czyhających na twe życie. Pistolety to za mało. Zbieraj upuszczoną przez wrogów broń i spróbuj wydostać się z hangaru.
Sukces: Przechodzisz do misji „Jetting Away".
Porażka: Koniec gry i oczywiście zakończenie z gatunku tych niewesołych.

6. Jetting Away
Rocky chce uciec w swoim samolocie? Chcieć, to on sobie może. Precyzyjnymi strzałami rozpruj opony albo zniszcz silniki maszyny. Potem rozpraw się z draniem.
Sukces: Przechodzisz do misji „Puppet Master".
Porażka: Koniec gry.

FINAŁ - Puppet Master
A więc to ten koreański generał stoi za tym wszystkim. Czas pokazać, czyje kung fu jest lepsze. Ale nie będzie to takie proste. Czeka Cię najcięższa walka w grze. Daruj sobie górne uderzenia i licz głównie na ogłuszenie przeciwnika pięściami i dolnymi kopniakami. Potem rzut i tak w kółko. Uważaj, gdyż generał doskonale blokuje, a jego kontry są zabójcze.
Sukces: Dobre zakończenie.
Porażka: Złe zakończenie (oczywiście można powtarzać misję do woli).

DRUGA ŚCIEŻKA (ZWYKŁA)

Epizod VI Rampage

1. Revenge Rush
Twój brat nie żyje, a jedyne, co możesz zrobić to zemścić się. Dostań się do Gulagu na czas i pokaż Rocky'emu jak powinno się używać broni.
Sukces: Przechodzisz do misji „Rocky's Getaway".
Porażka: Przechodzisz do misji „Gulag Goons".

2. Rocky's Getaway
Rocky zwiewa w swej limuzynie. Za nim!
Sukces: Przechodzisz do misji „The Bodyguard".
Porażka: Przechodzisz do misji „Wu's Turn".

2. Gulag Goons (alternatywna)
W klubie czeka mała zasadzka, ale bez problemu powinieneś poradzić sobie z tymi panami... chyba.
Sukces: Przechodzisz do misji „Wu's Turn".
Porażka: Przechodzisz do misji „Payback".

3. The Bodyguard
Misha chyba ma jakiś problem. Nie ma co się wysilać - szybkie pięści, dolne kopniaki, rzut i po wszystkim.
Sukces: Przechodzisz do misji „Wu's Turn".
Porażka: Przechodzisz do misji „Payback".

4. Wu's Turn
Zwykła przejażdżka do meliny Wu.

5. Payback
W restauracji wszyscy chcą Cię z jakichś niewiadomych powodów zabić. Musisz wywalczyć sobie drogę do tylnych drzwi.
Sukces: Przechodzisz do misji „Off to the Airport".
Porażka: Przechodzisz do misji „Rocky's Loot".

6. Off to the Airport
Przejażdżka na lotnisko i szansa na ulepszenie swoich zdolności w misjach 24/7.

FINAŁ - Rocky's Loot
Zwinąłeś furgonetkę pełną podrobionej gotówki. No cóż, trzeba uciekać... albo najpierw ustrzelić kilku bandziorów, a dopiero później uciekać.
Sukces: Przechodzisz do kolejnego epizodu.
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu, ale przechodzisz do następnego.

Epizod VIII Blood Money

1. Race to Rocky's Lair
Dotrzyj do klubu Rocky'ego tak szybko, jak to tylko możliwe.
Sukces: Przechodzisz do misji „Kinks in the Path".
Porażka: Przechodzisz do misji „Freakshow".

2. Kinks in the Path
OK, Rocky faktycznie jest dziwny, ale i tak musisz przekraść się przez jego melinę. Nie ma tu zbyt wielu przeciwników, więc to raczej odprężająca misja.
Sukces: Przechodzisz do misji „Freakshow".
Porażka: Przechodzisz do misji „Rosie's Ransom".

3. Freakshow
Hmmm, ciekawa sceneria i jeszcze ciekawsi gospodarze. Trzy panienki i ośmiu pomagierów zapowiada dobrą zabawę. Walka nie jest trudna i jeśli nie dasz się otoczyć, to wszystko powinno skończyć się pomyślnie.
Sukces: Przechodzisz do misji „Rosie's Ransom".
Porażka: Zostajesz na złej ścieżce i możesz obejrzeć alternatywne przejście do misji „Rosie's Ransom".

4. Rosie's Ransom
Dojedź do miejsca zaznaczonego na mapie. Tylko tyle.

5. Escaping Masterson
Teraz masz jeszcze na głowie Mastersona - on chyba nigdy się do Ciebie nie przekona. Trzeba uciekać przed nasłanymi tajniakami. Wbrew pozorom nie jest to jakaś trudna misja. Do trzech razy sztuka, hehe.
Sukces: Przechodzisz do misji „Chinatown Showdown".
Porażka: Koniec gry i złe zakończenie dla tej ścieżki.

6. Chinatown Showdown
Wygląda na to, że na Twoje i Rocky'ego przyjęcie wpadli nieproszeni goście. No cóż, pokaż im, czego nauczyłeś się przez całą grę.
Sukces: Przechodzisz do misji „Last Stand".
Porażka: Koniec gry i złe zakończenie dla tej ścieżki.

FINAŁ - Last Stand
Oto ostatnia walka. To ten człowiek zabił Twojego ojca i czas mu za to odpłacić. Ciężka walka, ale nie tak, jak z koreańskim generałem. Pamiętaj o blokowaniu, gdyż Rocky preferuje ofensywny styl walki.
Sukces: Dobre zakończenie.
Porażka: Koniec gry i złe zakończenie dla tej ścieżki.

TRZECIA ŚCIEŻKA (ZŁA)

Epizod IV Con Girls

1. Strip Club Detour
Na razie straciłeś ślad, ale dwie panienki namiętnie obrabiające banki mogą pomóc Ci go odzyskać. Jedna z nich pracuje w nocnym klubie, więc czeka Cię miła wizyta w tym miejscu wypełnionym golizną.

2. Cat Fight
Chyba nie przypadłeś do gustu striptizerkom. Trzeba było trzymać ręce przy sobie, bo teraz musisz się pobawić w damskiego boksera. Prosta misja.
Sukces: Przechodzisz do misji „Cruising for Lola".
Porażka: Przechodzisz do misji „Lola Rush".

3. Cruising for Lola
Przejażdżka do miejsca zaznaczonego na mapie.

3. Lola Rush (alternatywna)
Skoro przegrałeś potyczkę w klubie, musisz teraz szukać Loli. Na szczęście odpowiednia fabryka jest zaznaczona na mapie.
Sukces: Przechodzisz do misji „Five Laps".
Porażka: Zostajesz na „złej ścieżce" i w alternatywny sposób przechodzisz do misji „Five Laps".

4. The Driving Test
Lola chce zobaczyć Twoje umiejętności za kółkiem i każe Ci jechać do Beverly Center. Pokaż jej jak się naprawdę prowadzi - łatwizna.
Sukces: Przechodzisz do misji „Police Getaway".
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu, ale przechodzisz do następnego.

5. Police Getaway
Uwaga! Gliny na ogonie - zgub ich!!! Nic prostszego.
Sukces: Przechodzisz do misji „Busting Lola".
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu, ale przechodzisz do następnego.

5. Five Laps (alternatywna)
Pięć okrążeń po parkingu chyba nie jest takie trudne. Ale ta ciężarówka nie jest zbyt szybka, więc może być ciężko.
Sukces: Przechodzisz do misji „Busting Lola".
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu, ale przechodzisz do następnego.

6. Busting Lola
Lola to twarda sztuka, a walka wręcz z taką babką to nie lada wyzwanie. Chyba najtrudniejsza obok walki z generałem potyczka. Uważaj na akrobatyczne ciosy Loli i rozważnie blokuj. Uderzaj tylko, jeśli będziesz pewien trafienia. Każdy błąd będzie Cię drogo kosztował.
Sukces: Przechodzisz do misji „Sniper Redux".
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu, ale przechodzisz do następnego.

FINAŁ - Sniper Redux
Unikaj kul snajpera i samemu postaraj się odwdzięczyć celnymi strzałami. Jeśli zdobyłeś kilka ulepszeń precyzyjnego strzelanie to ta misja nie będzie zbyt trudna.
Sukces: Przechodzisz do następnego epizodu.
Porażka: Nie zaliczasz tego epizodu, ale przechodzisz do następnego.

Epizod V High Rise Terror

1. The Airport Lead.
Bezstresowa przejażdżka na lotnisko.

2. Chasing Assasins
O kurcze! Zabili Rocky'ego, a teraz zwiewają! Wskakuj w zaparkowanego jeepa i za nimi! Zlikwiduj strzelców, a następnie przestrzel opony. Reszta to już formalność.
Sukces: Przechodzisz do misji „A Race Downtown".
Porażka: Przechodzisz do misji „Bank Standoff".

3. A Race Downtown
Dobra, bandyci załatwieni, a teraz trzeba szybko jechać do banku, w którym mamy sytuację krytyczną i zakładników. Chyba najtrudniejsza misja na czas w grze. Będzie Wam łatwiej, jeśli w poprzedniej misji nie pozwolicie uciec zabójcom zbyt daleko.
Sukces: Przechodzisz do misji „Bank Standoff".
Porażka: Przechodzisz do misji „Going Up".

4. Bank Standoff
Zamiast SWATu do akcji wkraczasz Ty. Infiltrując lokację załatwiaj terrorystów i rozglądaj się za apteczkami.
Sukces: Przechodzisz do misji „Lobby Firefight".
Porażka: Przechodzisz do misji „Going up".

5. Lobby Firefight
Cisza i spokój nie trwają zbyt długo. Likwiduj wrogów wyskakujących z różnych drzwi i strzeż się bandytów z granatnikami. Celuj w małe głośniki na kuloodpornych szybach, a następnie przez powstałą dziurę spróbuj załatwić strzelca.
Sukces: Przechodzisz do misji „Hostage Crisis".
Porażka: Przechodzisz do misji „Going up".

5. Going Up (alternatywna)
Pokonując kolejne piętra i załatwiając dziesiątki terrorystów spróbuj dotrzeć do windy. Korzystaj z apteczek, których tu pełno.
Sukces: Przechodzisz do misji „Bad Politics".
Porażka: Koniec gry i złe zakończenie.

6. Hostage Crisis
Przebij się przez liczne biura i korytarze likwidując terrorystów. Uważaj na bandytów trzymających zakładników i załatwiaj ich precyzyjnymi strzałami.
Sukces: Przechodzisz do misji „Bad Politics".
Porażka: Koniec gry i złe zakończenie dla tej ścieżki.

FINAŁ - Bad Politics
Najtrudniejszy pojedynek w grze? Chyb tak. Generał blokuje jak szalony, a jego kontry miażdżą. Przy odrobinie szczęścia uda Ci się wrzucić go do narożnika, gdzie znacznie łatwiej z nim walczyć. Zawsze blokuj jego ciosy i atakuj tylko, kiedy przygotowuje się do wyprowadzenia wolnego ciosu.
Sukces: Dobre zakończenie tej ścieżki.
Porażka: Koniec gry i złe zakończenie dla tej ścieżki.

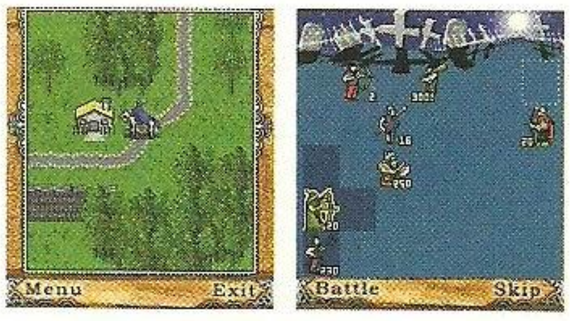
MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

Jak tam Wasze słuchawki? Ciągle używacie ich tylko do odbierania sms i dzwonienia? A może test N-Gage otworzył Wam oczy i już wiecie, że z N7650 da się zrobić o wiele więcej, niż się wcześniej spodziewaliście? [OG]

Phones Strikes Back!
Szef Symbiana (firma produkuje systemy operacyjne do telefonów) David Levin stwierdził ostatnio, że już niedługo ręczne komputerki (PDA) umrą śmiercią naturalną. Firmy produkujące te urządzenia będą osiągać coraz mniejsze przychody. Zamiast PDA użytkownicy będą nabywać inteligentne telefony, bądź hybrydy PDA z modułem GSM.
Nowe aparaty oferują te same możliwości, co PDA, a potrafią o wiele więcej – można z nich dzwonić, łączyć się z Internetem oraz wykonywać zdjęcia. Z drugiej strony, tylko niektóre PDA mają takie funkcje. Skoro jest już komórkowy Office, Excel, gry, komunikatory, programy edycyjne oraz tysiące innych aplikacji - po co nosić ze sobą dwa urządzenia?
Faktem jest, że sprzedaż PDA wciąż spada, a komórek - rośnie. Wystarczy tylko popatrzeć na liczby. W ubiegłym roku na świecie sprzedano 130 milionów PDA i 460 milionów komórek!
Jeśli porównamy komórki sprzed pięciu lat z obecnymi, to różnica będzie wyraźnie zauważalna. PDA zaś pozostały na tym samym etapie rozwoju. Nie bez powoduLevin jest zadowolony z wyników swojej firmy. Coraz więcej koncernów wykupuje licencję Symbiana lub nawet całą platformę s60 od Nokii z myślą o wsadzeniu ich do swoich przyszłych produktów.

Quest Of The Hero
Jest to pierwsza z prawdziwego zdarzenia strategia (w PeCetowym stylu), która zostanie wydana na Nokie series 60, czyli 3650, 7650, N-Gage i 6600.
W QotH spotkamy ponad dwadzieścia gatunków potworów do pokonania. Każdy z unikalnymi charakterystykami, właściwościami oraz wyglądem. Oczywiście sam bohater też nie raz skorzysta w magii oraz stanie w szranki z nieprzyjacielem. Po krainie Trzech Królestw poruszać się będziemy jak po mapie, na której zobaczymy tylko wcześniej odkryte tereny. Ważną rolę odegrają przedmioty polepszające lub



pogorszające statystyki. Demo Quest Of The Hero znajdziecie na **[www.quest.qplaze.com].**

PDF+
Firma mBrain Soft zaprezentowała niedawno przeglądarkę plików w formacie PDF (duża część ebooków jest wydawana właśnie w PDF'ach) przeznaczoną dla telefonów komórkowych pracujących pod kontrolą platformy series 60 (Nokia 7650, 3650, Sony Ericsson P800, P900). Demo PDF+ znajdziecie na stronie producenta [www.mbrainsoftware.com].

Atari klasycznie
Atari poinformowało, iż będzie współpracować z Mobile Digital Media, przy przeniesieniu dwudziestu klasycznych gier na Nokia serii 60xx. Tytuły te zostaną wydane pod nazwą Atari Retro, a pierwszych siedem pojawi się już tej zimy (min. Pong). To już nawet nie klasyka. To preklasyka tak zakurzona, że pokrywa brudu ma grubość dywanu. Dla kogo to odkurzać? Dla dziadków z komórkami? (tylko nie dziadków, tylko nie dziadków, hehe – mac).

Ninja ląduje w kieszeni
Activision oraz TKO Soft zapowiedziały rozpoczęcie współpracy przy stworzeniu komórkowej wersji Tenchu: Wrath of Heaven! Premierę przewidziano na koniec tego roku. Co ciekawe lokacje i postacie zostaną przeniesione z oryginalnej gry. Na razie bliższych szczegółów brak, ale jak tylko czegoś się dowiemy natychmiast zdamy relację.

Baterie na wodę
Może nie jest to wiadomość prosto z frontu gier, ale jest na tyle ciekawa, że postanowiłem ją wrzucić. Kanadyjscy naukowcy wynaleźli baterię na wodę! Być może niedługo nowe źródło energii będzie zasilało niewielkie urządzenia, na przykład telefony komórkowe. Baterie na wodę to ogniwa elektrokinetyczne. Prąd wytwarzany jest, gdy woda przepływa przez miliony mikroskopijnych kanalików. W każdym z nich poruszająca się ciecz powoduje gromadzenie ładunków: dodatnich na jednym końcu, ujemnych na drugim.
Podobno moc tych baterii jest porównywalna z wydajnością ogniw tradycyjnych.

MyOrigo MyDevice
Kroi się kolejny ciekawy gadżet. Będzie to telefon komórkowy sterowany poprzez manipulację całym urządzeniem. Premiera ma mieć miejsce przed Gwiazdką 2003. Twórcy chwalą się, że będzie to kamień milowy w rozwoju smartphonów. Wymiary MyDevice to: 124x59x22.5mm. Większość przedniego panelu zajęta jest przez ekran dotykowy (176 x 320 pikseli). Poza tym znajdzie się miejsce na czytnik kart pamięci SD\MMC, złącze USB i port podczerwieni. Oprogramowanie? Web browser, klient e-mail, odtwarzacz MP3, kamera oraz gry.

Ale wróćmy do sterowania MyDevice. Maszynkę da się trzymać pionowo i poziomo, aby przełączyć widok wystarczy ją przechylić. Takie rozwiązanie będzie też używane do przesuwania, obracania oraz przybliżania obrazu. Na tym się jednak nie kończy. Aby ułatwić korzystanie z ekranu, przy każdym dotknięciu będzie, jak sami twórcy to określają „wibrował", co spowoduje, że użytkownik poczuje, jakby naciskał prawdziwy przycisk w klawiaturze. Łącząc dość przełomowy sposób sterowania MyDevice oraz dotykowy wyświetlacz w jedną całość oraz kojarząc pewne fakty można odnieść wrażenie, że słuchawka ta stanie się idealną platformą dla wszelkich dziwnych gier. No tak, ale najpierw MyDevice musi się przebić, a z tak nowatorskimi rozwiązaniami będzie to trudne. Może się po prostu okazać, że producenci zbyt daleko wybiegają w przyszłość i nikt się tym nie zainteresuje.

Komórkowe Potwory powracają
Mamy dla Was (być może) ciekawą wiadomość. Pamiętacie Cellmons? To Komórkowe Potwory, jedna z pierwszych w świecie i do tego POLSKA karcianka wykorzystująca możliwości Internetu i telefonii komórkowej. Teraz Cellmons wkracza w fazę testów Beta 1, otwartą dla WSZYSTKICH graczy. Chętni zapraszani są na stronę [www.cellmons.com] po dalsze informacje.

Nokia 3300

Pierwsza słuchawka Nokii będąca bezpośrednim następcą standardu s60. Praktycznie wszystko zostało usprawnione, poczynając od ekranu, poprzez zainstalowany system, a kończąc na bebechach aparatu. Ta krótka charakterystyka będzie też porównaniem pierwszej generacji smartphonów Nokii (dane w nawiasach) z ich następcami – s60 2.0. I jeszcze jedno – słuchawka jest o wiele mniejsza niż się wydaje i spokojnie mieści się w dłoni.

Charakterystyka:
Ekran: 176x208 pikseli, 65 000 kolorów (rozdzielczość ta sama, ale paleta kolorów to tylko cztery tysiące)
Klawisze: wygodne, duże
Pamięć: 6MB wewnętrznej (s60 pierwszej serii miały tylko 4MB) dynamicznie przydzielanej i do 128MB karta MMC
Wybór gier: duży i do tego w Java 1.0 oraz nowym standardzie Java 2.0! (wszystkie wcześniejsze słuchawki s60 obsługiwały tylko Java 1.0)

Inne:
- wbudowany aparat cyfrowy (rozdzielczość 640x480, tryby: standard, portret, nocny; standardowo 2x cyfrowy zoom), nagrywanie wideo (w rozdzielczościach 176x144 oraz 128x96 z dźwiękiem); odtwarzanie filmów w Real One Player; multimedialna galeria
- MMS
- klient email (protokoły SMTP, POP3, IMAP4)
- Bluetooth

Ciekawostki:
- system operacyjny Symbian w wersji 7.0 (w s60 wcześniejsza wersja Symbian 6.1)
- wbudowany zestaw głośnomówiący
- portfel elektroniczny

Plusy:
- duża pamięć na aplikacje
- zastosowanie małego Joya, który doskonale sprawdza się w grach

Minusy:
- dla niektórych na pewno kształt i rozmieszczenie przycisków funkcyjnych
- w tej chwili cena

Gry, gry, gryyyy!

Fantasy Warrior

Bardzo ładny RPG. Graficznie przypomina najlepsze produkcje na GBC. Fabuła prosta, jak budowa cepa – należy uratować siostrę. W tym celu przemierzamy krainę, rozmawiamy z napotkanymi osobami oraz oczywiście walczymy. I to walka właśnie odróżnia ten tytuł od reszty. Potyczki na szczęście nie odbywają się losowo, przeciwników widzimy i możemy unikać, jeśli nie ma się ochoty na walkę. Podczas samej konfrontacji swobodnie poruszamy się po dość ograniczonym polu i jedyne, co musimy zrobić, aby zadać obrażenia przeciwnikowi, to być skierowanym do niego przodem – wtedy nasz bohater sam zamachnie się mieczem. Program został wyposażony we wszystkie opcje potrzebne do wygodnego grania, jest nawet możliwość zapisywania stanu w dowolnym momencie. FW nie dosięga do pięt cudownej Zeldzie, ale z pewnością wart jest wypróbowania.
Producent: Sumea Interactive
Ocena: 7/10

Jungle Commando

Strzelanka w klasycznym wykonaniu. Bohaterem jest komandos o posturze Rambo i nie mniejszej charyzmie. Wyposażenie? Karabin oraz granaty. Misja? Przemierzyć dżungle i wdeptać przeciwników w grząską ziemię. Coś jeszcze? Grafika wykonana na wysokim poziomie. Aż przyjemnie się patrzy. I wszystko byłoby cacy, gdyby nie to, że... Wszystko odbywa się w żółwim tempie. Już nie mówię o poruszaniu ludków, ale same pociski lecą, jakby były zanurzone w gęstej mazi. Czekając, aż kula przeleci cały ekranik telefonu można wypić dobry łyk herbaty i przegryźć jakieś ciacho. Po prostu brakuje emocji, które powinny nieodłącznie towarzyszyć takiej pozycji. Szkoda, ponieważ JC przywołuje wspaniałe wspomnienia z dawnych „salonów". Ale w tym wypadku to tylko żerowanie na sentymencie graczy. Naprawdę szkoda.
Producent: Elkware
Ocena: 5/10

SWAT Sniper

Snajper to chłodna profesja, bo jaka bardziej komfortowa sytuacja może przytrafić się policjantowi, jak siedzenie gdzieś poza zasięgiem kul przestępców i strzelanie tylko, kiedy mu każą? OK, co nas czeka? Kilka miejscówek wypełnionych zbrodniarzami i przerażonymi zakładnikami. Cel prosty. Tych pierwszych zdejmować, drugich ratować. Gra podaje widok z oka snajpera przyklejonego do lunety. Żadnych zoomów, da się tylko nakierowywać karabin. •li goście biegają, kryją się za beczkami, skrzynkami i niewinnymi obywatelami, ale sprawiedliwość ich dosięgnie. Musze przyznać, że S.W.A.T Sniper jest dość emocjonujący. Na początku odebrałem go jako prymitywną strzelankę, ale jak wiadomo najprostsze pomysły są czasami najlepsze. Amunicja, podobnie jak czas, jest ograniczona, co jeszcze bardziej rozgrzewa atmosferę na późniejszych poziomach. Polecam.
Producent: Elkware
Ocena: 7/10

LOGOSY

Do telefonów Nokia i Siemens

Aby otrzymać logo do swojego telefonu wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens

pod numer 7316

Gdzie literki XXXXX symbolizują loga - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

Tony Hawk's Underground — PS2, Xbox, GCN

Księżycowa grawitacja
W menu Cheat Codes w Options wpisz „noforce" lub „getitup".

Idealne manuale
Wklep „keepitsteady".

Idealna równowaga podczas grindów
Wklep „letitslide".

T.H.U.G. Music Code
Wklep „holeshot".

Gene Simmons oraz tajny poziom
Ukończ grę na poziomie trudności Normal – zdobędziesz Gene'a Simmonsa z zespołu KISS oraz poziom „Hotter than Hell". Na tym poziomie można zebrać literki KISS, jeżeli to zrobisz, obejrzysz krótki filmik z koncertu KISS. A jeżeli zbierzesz je jeszcze raz obejrzysz nawet dłuższy filmik z koncertu KISS.

Dodatkowy poziom - Hangar
W Moskwie znajdź brązowy budynek (obok czołgów). Obejdź go wokoło i znajdź miejsce gdzie są świąteczne lampki. Wespnij się, zgrinduj po krawędzi w kierunku dużego budynku na przeciwko czołgów i wskocz przez okno. W środku znajdziesz przedmiot, który odblokuje dodatkowy poziom.

Iron Man
Ukończ tryb Story, aby odblokować Iron Mana z komiksów Marvela.

Przechodnie - skejterzy
Znajdź wszystkie Gapy w grze, włączając także te na ukrytych poziomach.

Dodatkowy poziom - School 2
W New Jersey idź na stację. Wysoko nad rampą po lewej, koło środkowej kolumny jest znajdźka odblokowująca poziom School 2. Żeby jej dosięgnąć musisz zjechać po poręczy, aby nabrać prędkości i wybić się z rampy. Można też wspiąć się na gzyms i przejść za róg, żeby dosięgnąć znajdźki.

Wenecja
Na Hawajach znajdź wielką statuę. Wskocz do jej gęby i zjedź na dół tunelem, aż do końca. Tam znajdziesz znajdźkę odblokowującą Wenecję.

T.H.U.D.
Ukończ tryb Story na poziomie trudności Sick.

Batman: Rise of Sin Tzu — PS2

Cheaty
Na ekranie tytułowym, gdy pojawi się napis Press Start wciśnij i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 i wklep jeden z poniższych kodów:

Wszystkie ciosy - GÓRA, GÓRA, LEWO, LEWO, PRAWO, PRAWO, DÓŁ, DÓŁ
Zawsze pełny pasek Power - LEWO, PRAWO, GÓRA, DÓŁ, PRAWO, LEWO, DÓŁ, GÓRA
Niekończące się zdrowie - GÓRA, PRAWO, DÓŁ, LEWO, GÓRA, LEWO, DÓŁ, PRAWO
Najwyższy poziom trudności - DÓŁ, LEWO, PRAWO, GÓRA, GÓRA, PRAWO, LEWO, DÓŁ
Wszystko - DÓŁ, GÓRA, DÓŁ, GÓRA, LEWO, PRAWO, LEWO, PRAWO

Lord of the Rings: Return of the King — PS2

Ułatwienia
Przejdź grę, a odblokujesz poniższe kody. Aby je uruchomić w czasie gry naciśnij Start, a następnie przytrzymaj L1+L2+R1+R2 i wklep jedną z poniższych kombinacji.
Przywrócenie zdrowia: KWADRAT, KWADRAT, KÓŁKO, KÓŁKO
Tryb perfekcyjny: KÓŁKO, GÓRA, TRÓJKĄT, X
Zawsze niszczycielskie: TRÓJKĄT, DÓŁ, TRÓJKĄT, GÓRA
Wszystkie ulepszenia: DÓŁ, GÓRA, TRÓJKĄT, KWADRAT
Nieskończone pociski: KWADRAT, KWADRAT, GÓRA, KÓŁKO
Odporność na rany: KWADRAT, KÓŁKO, KWADRAT, DÓŁ
Tryb debugowania wrogów: GÓRA, KÓŁKO, DÓŁ, KWADRAT

Bonusy
Przejdź grę, aby odblokować poniższe bonusy.
Palantir Sarumana
Wywiad z Billym Boydem
Wywiad z Dominikiem Monaghanem
Wywiad z Andym Serkisem
Wywiad z Davidem Menhamem

Kombo Aragorna
Zapauzuj grę i przytrzymaj L1+L2+R1+R2. Teraz wklep: GÓRA, KWADRAT, TRÓJKĄT, DÓŁ.

Ukryte postacie
Przejdź grę, aby odblokować Pippina, Merry'ego i Faramira.

SSX 3 — PS2, Xbox, GCN

Ukryci zawodnicy
Brodi
W menu Options w Wklep Cheat wklep „zenmaster".

Eddie
Wklep „worm".

Luther
Wklep "bronco".

Odblokuj legendy NW
Wypełnij wszystkie zadania na trzecim szczycie.

Teenage Mutant Ninja Turtles — PS2

Świąteczne stroje
Przestaw zegar w konsoli na 24 lub 25 grudnia, aby zobaczyć żółwie w strojach Świętych Mikołajów. Zmień datę na 31 października, a żółwie będą nosić halloweenowe dynie na głowach.

Kody
Wklep poniższe kody w menu Options:
Drugi strój (Raphael): DMDML
Drugi strój (Leonardo): LDMSR
Drugi strój (Michaelangelo): RRLMD
Drugi strój (Donatello): DDSMS
Mocniejszy atak (Raphael): RDSRL
Mocniejszy atak (Leonardo): LMLSD
Mocniejszy atak (Donatello): DRLDS
Mocniejszy atak (Michaelangelo): MSRMM
Lepsza obrona (Leonardo): MRLLM
Lepsza obrona (Donatello): SSSMR
Lepsza obrona (Michaelangelo): MRRML
Lepsza obrona (Raphael): LRMDS
Zmiana efektów dźwiękowych: SMMRS
Wzmocnione działanie power-upów (Raphael): SLDSM/MSLLR
Wzmocnione działanie power-upów (Donatello): DMDRS
Wzmocnione działanie power-upów (Michaelangelo): MMSLR
Wzmocnione działanie power-upów (Leonardo): LSLSR
Nieskończone ogniste shurikeny/całe żarcie to Pizza (Michaelangelo): DRDSS
Nieskończone shurikeny (Leonardo): SMRDM
Odblokuj bazę danych figurek
Playmates: LSDRM
Odblokuj Splintera w Story Mode: MSRLS
Kostium superbohatera dla Michaelangelo: RRLMD (wcisnąć L1 lub R1 podczas wybierania postacia)

Jak II Renegade — PS2

Dodatkowe opcje w menu secrets
Aby odblokować dodatkowe opcje w menu Secrets trzeba zebrać odpowiednią ilość Precursor Orbs. Poniżej jest lista opcji i liczba Orbsów potrzebnych do jej odblokowania.

5 - zmień Jakowi bródkę
15 - Lustrzany świat
30 - wielkie głowy
45 - małe głowy
55 - Scrap Book 1
65 - Scene Player Act 1
75 - trasa Vulcan Fury
85 - Scrap Book 2
95 - Scene Player Act 2
105 - trasa Peace Maker Gun
115 - Scrap Book 3
125 - Scene Player Act 3
135 - odwrócone wyścigi
145 - wybór poziomów
155 - nieskończona amunicja
165 - Jak zawsze Dark
175 - nietykalność
200 - Hero Mode

NBA Live 2004 — PS2, Xbox, GCN

Odblokuj Jermaine'a Dupri
Stwórz gracza o nazwisku SOSODEF, a wyskoczy informacja, że właśnie odblokowałeś Jermaine'a Dupri.

Buty LeBrona Jamesa
Wklep kod - 23LBJNUMB1.

Buty Shox BB4, Blazer i Air Jordan III
Wklep jeden z poniższych kodów:
Shox BB4 - 424TREU777
Blazer - XCV6456NNL
Air Jordan III - CVJ554TJ58

Castlevania: Lament of Innocence — PS2

Wszystkie umiejętności
Ukończ grę Leonem i zasejwuj. Zacznij nową (zasejwuj w innym slocie) i wpisz imię: @LLSKILL. Leon będzie miał wszystkie umiejętności od początku zabawy.

Tryb Boss Rush
Ukończ grę którąkolwiek postacią. Potem skieruje się do menu wyboru poziomów i wejdź w Boss Rush – jest to tryb polegający na pokonywaniu bossów na czas, w kolejności w jakiej pojawiają się w encyklopedii.

Tryb Crazy
Ukończ grę Leonem i zasejwuj. Zacznij nową (zasejwuj w innym slocie) i wpisz imię: @CRAZY. Tryb Crazy jest o wiele trudniejszy.

Przedmiot - Jade Mask
Ukończenie gry sprawi, że Jade Mask będzie dostępna w sklepie.

Przedmiot - Mobius Brooch
Ukończenie gry na poziomie Crazy sprawi, że Mobius Brooch będzie dostępne w sklepie.

Granie Joachimem
Ukończ grę Leonem i zasejwuj. Zacznij nową (zasejwuj w innym slocie) i wpisz imię: @JOACHIM. W grze Joachimem gracz nie ma dostępu do broni, pancerzy i przedmiotów przywracających zdrowie. Gra się także trochę inaczej.

FIGHT CLUB

Krew i honor czyli wszystko o Soul Calibur 2

Zastanawialiście się kiedyś dlaczego dziewczyny lubią grać w mordobicia? [Vince]

Mimo tak oczywistej brutalności tego gatunku? Odpowiedź na tak postawione pytanie przychodzi jednak bez większego trudu. Przecież to dla nich twórcy tworzą młodych ładnych chłopców, ewentualnie starszych, doświadczonych (w różnych dziedzinach) przystojniaków. Niewątpliwie oczywistą sprawą jest, że dziewczyna nie będzie grać takim Astarothem (przy okazji: opis tej postaci, jak i Mitsurugiego przełożyliśmy na dalsze numery). Efektem niezamierzonym wydaje się więc być fakt, że często tymi postaciami grają faceci, stanowiący druzgocącą większość jeżeli chodzi o społeczność graczy. Jednak to nie z ich inicjatywy, ale wychodząc naprzeciw żądaniom żeńskiej części graczy, przedstawiamy dzisiaj dwóch kolejnych zawodników.

LEGENDA

Podstawowe oznaczenia:
d, t, p, g, g/t, g/p itd. - kierunki
A - cięcie poziome (horyzontalne)
B - cięcie pionowe (wertykalne)
K - kopniak
G - blok

+ - przyciski wciskamy jednocześnie
_ - wciskamy albo jeden albo drugi przycisk
~ - przyciski wciskamy natychmiast po sobie
> - wciśnięcie przycisku można opóźnić
: - przycisk trzeba wcisnąć w dokładnie określonym momencie
[] - dany przycisk można przytrzymać, aby uzyskać jakieś specjalne właściwości

8WR - 8-way run - poruszanie się po arenie w ośmiu kierunkach
FC - cios wykonywany podczas kucania
WS - cios wykonywany podczas wstawania
WJ - cios wykonywany podczas skakania
WL - cios wykonywany podczas lądowania
BK - cios wykonywany plecami do przeciwnika

GB - Guard Break - cios rozbijający blok przeciwnika
CH - Counter Hit - uderzenie przeciwnika, gdy ten wykonuje jakąś czynność (ruch, cios, rzut)
JF - Just Frame - przycisk trzeba wcisnąć w odpowiednim momencie
GI - Guard Impact - generalnie wykonuje się go tak samo wszystkimi postaciami, ale są również ciosy, które same z siebie mają taką właściwość

Podstawowe techniki dla wszystkich:
A+B+K - Soul Charge (SC) - "ładowanie się" (ma trzy poziomy, przerywamy ładowanie wciskając G)
p+G; t+G - Guard Impact (GI) - odpowiednio: wysoki i niski
g+G - odbicie się od ściany (stojąc plecami)
g+G_d+G - szybkie wstawanie (odturlanie) z ziemi w górę i w dół, działa też na ścianie

Niektóre wyrażenia używane w tekście:
stun - oszołomienie - są różne rodzaje stunów, ale nie będziemy dokonywać rozróżnienia
juggle - uderzanie przeciwnika będącego w powietrzu
custom - wymyślona przez gracza kombinacja technik
side-step - ruch na bok (g_d)
high, mid, low - poziomy uderzeń - odpowiednio na poziom: wysoki, średni i niski
postawa - specjalna poza przyjmowana przez postać (może też być w ruchu), która pozwala na wyprowadzanie nowych ciosów
przebicie - występuje gdy nasz cios ma większy priorytet niż cios przeciwnika wykonany w tym samym momencie

KILIK

Młody mnich dostał sporo ciekawego stuffu. Granie nim ma już coraz mniej wspólnego z graniem Seung Miną. Zasięg i obrażenia miał od zawsze. Teraz dorzucono mu jeszcze dodatkowe ciosy z postaw, masę przejść pozwalających na niezłe mieszanie i fajny kożuszek w drugim stroju.

Już od początku walki proponuję zacząć mieszać. Na starcie można oczywiście zapodać coś mocnego typu **p+B+K** albo **p+A+K**, ale ja proponuję zacząć **(8WR)g_d+A** albo **t, t+A** albo **d/p+A, B**. Dwa pierwsze ciosy pozwalają na gładkie przejście do Monument Stance (postawa, o której później) albo na mocne kontynuacje. Trzeci cios na CH juggluje, a można zrobić też drugą wersję: **d/p+A, B+K**, która fajnie wygląda i równie fajnie zżera. Niegłupią sprawą na początek jest też **A~B**. Cios ten dobrze trafia side-stepujących (mimo, że nie wygląda), jest bezpieczny i od razu odpowiednio ustawia przeciwnika („ja mam zasięg, a ty nie").

Najbardziej przydatne (ma ich dużo) ciosy Kilika wyprowadzane "ze stojaka" to:
- **A, A, g_d; B, B, g_d** - dwie kombinacje, które siedzą całe i można je zakończyć znanym każdemu uskokiem Kilika w górę lub w dół (co, wbrew pozorom jest bardzo użyteczne, jeżeli wyprowadzimy od razu jakiś inny, szybki cios).
- **p+A, A, A; p+A, A, B; p+A, A:B+K** - niesławny combos Kilika, który przywodzi na myśl niektóre ciosy Jina z Tekkena. Bardzo ładnie trafia, na CH wchodzi cały.
Ostatnia z kombinacji to JF, chyba jeden z najtrudniejszych w grze. Opanujcie go jednak, bo obrażenia, jakie zadaje są nie do pogardzenia. Wszystkich trzech używamy na przebicie i stopowanie przeciwnika.
- **B, d+A** - mało kto to blokuje (boją się bardziej popularnego **B, B**).
- **d/p+B, B** - przerywane często po pierwszym ciosie (który juggluje) powoduje, że przeciwnicy przestają się spodziewać kontynuacji (która... juggluje). Dobra szybkość, można i trzeba, stosować, gdy oponent ma opóźnienie.
- **p, p+[B]** - nieopóźniona staje się mocną i niesamowicie szybką kombinacją. Dodatkowo używana po jakiś stunujących ciosach (nawet po samym **(CH)p, p+B**). Jeżeli zaś chcemy wsadzić maksymalnie opóźnioną wersję, to trzeba znaleźć odpowiedni moment - na przykład gdy przeciwnik spodziewa się szybkiego ciosu i robi GI. A warto wsadzić opóźnioną wersję, bo zamienia się ona wtedy w rzut, który totalnie demoralizuje przeciwnika.
- **p+K~B** - oba trafienia wchodzą bez countera, ring-outują, przydają się też w jugglach. Bardzo dobry sposób na przerwanie ataku przeciwnika.
- **d/t+K, B** - nowa kombinacja, którą ludzie łykają, bo jej nie znają.
- **t+K>B** - po prostu cudowna technika. Nie dość, że GI, to zawsze wchodzą oba ciosy, z których drugi można opóźnić. Ring-outuje nawet z daleka. Zdecydowanie nadużywać.
- **B+K** - unikający cios, który można przerwać wciskając **G** i walnąć od razu coś w stylu **t+K>B** albo **A+B** (fachowo wygląda).
- **A+K** - ciekawe zagranie, obracające przeciwnika. Po tym jak trafi możemy spróbować jakiegoś szybkiego ciosu lub wejść w 8WR i dezorientować przeciwnika, który w tym momencie nie wie gdzie jest przód, a gdzie tył.
- **p+A+K** - szczoteczka do zębów - nienormalne obrażenia i męczymy przeciwnika na ziemi czymś w stylu **p, p+[B]**. Dość łatwo tym jednak nie trafić i kara może być bolesna.
- **d+A+K** - użyteczne podcięcie. Na przeciwnika wciąż blokującego, albo w momencie, gdy wstaje z ziemi. Megastresujące przy krawędzi.
- **t+B+K** - mimo, że często nie trafia to warto robić, bo rzadko kto się tego spodziewa i blokuje na low. Nie dość, że bardzo widowiskowe to jeszcze stosunkowo szybkie.
- **FC d/p+B** – bardzo, bardzo dobry cios. Na CH siada po tym **p+B+K** albo **p, p+[B]**, co powoduje ładne obrażenia.
- **t+B** - "trzymanie na dystans jeszcze nigdy nie było tak przyjemne". Polecam szczególnie na trzecim poziomie SC (nieblokowalny).
- **p+A+B** - cios użyteczny jedynie na CH - stopuje napierających i wywala z ringu. Szkoda, że nie ma możliwości przerwania kombinacji wciskając **G** (taką możliwość ma Mina).
- **d+A+B** - na CH wchodzi całe, obrażenia są godne uwagi, niezłe, jeżeli stosowane jako dobicie.
- **t+A+B, B, B** - dużym plusem jest możliwość przerwania tej kombinacji i poprzestania na krótszej wersji. Dzięki temu zachowuje resztki przydatności. Mało kto go łapie całego.

W przypadku Kilika ważne są ciosy z 8WR. Postać ta ma zasięg przez duże „Z". Dzięki długości swojego kija (hmm...) potrafi dosięgnąć przeciwnika jednym ze swoich horyzontali z naprawdę daleka. Dlatego często używajcie tych kombinacji:
- **(8WR)g_d+A, A, A** - dodany trzeci cios - każdy jednak już to zna, więc przerywajmy często po jednym/dwóch.
- **(8WR)g_d+A, B** - można przerwać wyprowadzenie **B** wciskając od razu **G** i zacząć mieszać. A mieszać możemy na przykład **t+K>B** (polecam nadużywać, bo jest w miarę bezpieczne i zrobione szybko wygląda jak jedna kombinacja) albo **A+B** albo **d+A+K**. Takie łączenia nie tylko dają wymierne efekty, jeżeli chodzi o obrażenia, ale również wyglądają bardzo przyjemnie. Kolejna ważna sprawa - tak samo jak w przypadku **(8WR)g_d+A, A, A**, można przerwać po pierwszym **A** i płynnie przejść do Monument Stance wciskając szybko **d, d/p, p**.
- **(8WR)t+A, A** - po pierwszym uderzeniu znów możemy, w ten sam sposób, łatwo przejść do Monument Stance. W tym momencie, z tej postawy, proponuję zapodać jakiś cios na low – **A+K** albo **A** lub też zwykły przeskok **(d_g)** i dalsze manewry.
- **(8WR)g/p+A, A** i **(8WR)d/p+A, A** - chyba najlepsze na zbieranie przeciwnika z jego 8WR. Często wchodzą całe bez CH.

Jeżeli chodzi o juggle, to Kilik był zawsze potęgą. Najpierw lista najpopularniejszych wybić:
- **(CH)A, A, B; (CH)d/p+A, B; d/p+B** - ten pierwszy to totalne przegięcie jeżeli chodzi o częstotliwość trafiania i gwarantowane obrażenia.
- **(8WR)g_d+B** - to jest dopiero piękna sprawa. Zasięg ma po prostu kosmiczny. Często używane przez kiliko-graczy. Bardzo często.
A teraz, co robimy, gdy przeciwnik lewituje:
- **p+A, A, A; p, p+A; p+K~B** - uff, co za obrażenia. Pierwszy juggle czasem nie siada. Drugi jest najprostszy i najpewniejszy. Trzeci jest mocny i ładnie ring-outuje.
- **B~K; p+B** - bardzo dobre do wywalania przeciwnika z ringu, nawet z większej odległości.
- **p+B+K** - często nie siada, często uderza już na ziemi, często trafia jedno uderzenie. Ale i tak warto robić ze względu na... obrażenia.
No i czas na to, co Kiliki lubią najbardziej - postawy. Monument, Tribute i leżenie na ziemi. Ważne żeby nie przesadzać z ich używaniem, a raczej z używaniem niektórych bardzo denerwujących ciosów wyprowadzanych z tychże postaw. Pewnie, że jest to skuteczna zgadywanka (czy zrobi cios na low, czy na mid), ale dobry gracz i tak się połapie i szybko Was ukarze, zaś inni mogą nieprzyjemnie zacząć określać wasz styl grania. A tego raczej nikt nie chce, to jest oprócz wyjątkowo tępych jednostek. Przejdźmy do poszczególnych postaw:

1) **Leżenie na ziemi - d/t_d_d/p+B+K** (albo jak nas ktoś po prostu wbije w ziemię):
- **A+K** - podnosi nas z ziemi z ciosem na low. Dosyć szybkie i kiedy nie kładziemy się sami tylko leżymy po otrzymaniu jakiejś plomby to praktycznie nikt się tego nie spodziewa.
- **A+B; A+B, K** - pierwszy to cios na mid, drugi to niesygnalizowany cios na low. Kopniak ten nieźle namierza side-stepujących, no i często trafia ze względu na fakt, że większość graczy spodziewa się zwykłego **A+B**. Dodatkowo można obie kombinacje przerwać wciskając **G** (nigdy blisko krawędzi!). Miksowanie wszystkich trzech możliwości skutecznie dezorientuje oponenta.
- **A+G_B+G** - zwykłe rzuty. Umieściłem je tutaj ze względu na to, że w momencie, gdy specjalnie kładziemy się na ziemi, przeciwnik często najpierw czeka na nasz ruch blokując. To doskonała okazja żeby wykorzystać to, na co pozwala system Soul Calibur 2, czyli rzuty wykonywane z ziemi. Mało kto się tego spodziewa, nawet po kilku takich akcjach pod rząd.

2) **Monument - d, d/p, p**. Pamiętajcie, że można również przechodzić do niej po wymienionych wcześniej ciosach. Teoretycznie postawa ta ma też zbijać (GI) ciosy horyzontalne, ale bardzo rzadko to wychodzi. Użyteczne ciosy:
- **A+B; A+B, K** - to samo co w przypadku leżenia na ziemi.
- **A+K** - dobre podcięcie. Nie wygląda na szybkie i nie jest szybkie, ale często wchodzi.
- **A** - szybki cios na low, dobry do dziobania energii przeciwnika.
- **K** - kozacki (dosłownie), dwunożny wyskok; ring-outuje.

3) **Tribute - d, d/t, t**. Też "niby-GI", tym razem na wertykale. Dlaczego to nie wchodzi tak, jak na przykład kontry Cervantesa? Dobre ciosy to:
- **A** - podcięcie, takie samo jak **A+K** z leżenia.
- **K** - szybka, szybka noga na mid. Używana na przemian z A może spokojnie spowodować napady wściekłości u przeciwnika. Tym bardziej, że blisko krawędzi wywala z ringu.

W ogóle wszystkie ciosy Kilika wyglądają olśniewająco (kata też ma zdecydowanie najlepsze... OK, lepsze ma tylko Seung Mina). Ale jakby tego było mało, dostał jeszcze dwie niesamowicie efektowne kombinacje. A są to łączone rzuty, wykonywane z Monument Stance:
- **d, d/p, p+A+G, t, p+A, t, t/d, d, d/p, p+B** - nie jest tak trudny, na jakiego wygląda, a do tego pozwala na juggle! Tak więc, gdy posadzimy po tym **p+A, A, A** albo **t+B** (wchodzi) to obrażenia rosną do astronomicznych rozmiarów.
- **d, d/p, p+B+G, t, p+B** - krótsza wersja, ale zarówno wyrywa się z tego inaczej (wciskając **B**, żeby wyrwać się z poprzedniego wciskamy **A**) jak i trochę prostsze do zrobienia.
Jak już jesteśmy przy rzutach to trzeba wspomnieć o przeklinanych przez wszystkich nie grających Kilikiem graczy dwóch następnych:
- **d/t+A+B** i **d/p+A+B** - ach... To jest to, co potrafi porządnie wkurzyć. Pierwszy rzut przenosi przeciwnika nad Kilikiem i go upuszcza. Co to oznacza? Ano to, że gdy akurat znajdujemy się plecami do krawędzi to nic lepszego zrobić nie możemy. Miksując go z drugim rzutem skutecznie dezorientujemy

przeciwnika, który nie będzie wiedział, jakim przyciskiem ma się wyrwać. Może więc przypomnę: z pierwszego wyrywamy się wciskając **B**, z drugiego **A**.

Podsumowując - jaka jest recepta na skuteczną grę naszym mnichem? Trzymamy przeciwnika na dystans, mieszamy postawy i wykorzystujemy zgadywanki, zaś z bliska rzucamy, albo używamy którejś z odpychających kombinacji. To oczywiście bardzo generalny obraz gry tą postacią. I tak każdy znajdzie w Kiliku coś dla siebie - to naprawdę niesamowicie wszechstronny facet z długim kijem.

RAPHAEL SOREL

O pomoc w opisie do Raphaela zwróciłem się do mojego kumpla, **Soula**, człowieka chyba najlepiej znającego tę postać w naszym kraju. Nie czekajcie więc dłużej i zagłębcie się w lekturę, bo wiedza jego na temat tej postaci jest zaiste ogromna.

Raphael to jedna z silniejszych postaci w grze, doskonale sprawdza się z bliskiego jak i z dalekiego dystansu. Ma kilka naprawdę potężnych zagrań, co więcej jego Auto Evade (czyli automatyczne uniki) pozwala minąć każdy pojedynczy cios (z każdego poziomu). Nie można też zapomnieć o Preparations (Prep), których wyróżniamy cztery różne rodzaje (#1 - #4). Ciosy z Prep można wykonać bez żadnego opóźnienia, co daje nam wiele możliwości kombinowania - jeżeli naprawdę dobrze zrozumiemy przeciwnika, będziemy w stanie zrobić mu z Prep'ów, co tylko będziemy chcieli (a jest co robić). Jakby tego było mało, Raph dysponuje również AS (Advance Step) i RS (Retreat Step): AS to doskonale podejście do przeciwnika, zaś RS to dość dobre oddalenie się od niego. Niestety soulowy muszkieter nie ma za bardzo czym się popisać jeżeli chodzi o ilość juggli, a to nie jedyny minus tej postaci. Większość jego ciosów to zwykłe pchnięcia, które dość łatwo ominąć side-stepem.

Najpierw, tradycyjnie, pochwalimy się tym, co Raphael potrafi z bliskiego i średniego dystansu:
- **p+A** to bardzo szybki cios, na bloku jest bezpieczny, a na CH daje nam gwarantowane akcje, na przykład: **d/p+B** albo **d+K**, po którym warto próbować **FC d/p+B** (przytrzymując **B** mamy możliwość wejścia na Prep #2 - jeżeli gramy przeciwko początkującemu zawodnikowi to bez problemu siada jeszcze **t+A+B** albo **d/t+B, B**).
- **t+A i d/p+A** – te ciosy pozwalają zatrzymać natrętnie side-stepujących graczy. **t+A** daje stuna, po którym warto próbować **d, d/p, p+A, B** - dobrze wywala z ringu, jest bezpieczne na bloku.
- **t, t+A** daje nam wiele możliwości (cios można wykonać z Prep #2) na bloku bezpieczny, na CH siada z bliska **d/p+B**, który wybija.
- **d/t+A** – doskonała podcinka, jest w stanie wyrzucić z ringu, a na CH warto próbować po tym **WS+B** (aczkolwiek nie jest gwarantowane). Po tym zagraniu zawsze siada **d+K** i możemy próbować robić ciosy z FC albo z WS.
- **p, p+A+B** – jeżeli wejdzie z bliska na CH to siedzi całe **p, p+K, B, B**. Jeżeli wejdzie bez CH to robimy juggla. Jeżeli **p, p+A+B** siada z dalszego dystansu to robimy później **d, d/t, t +B** i ring-out.
- **WS+[A+B]** na CH daje stuna, po którym na niektóre postacie siada rzut, ale i tak najlepiej robić wybicie na juggla (**d/p+B**). Jeżeli zaś przytrzymamy to wejdziemy na Prep #3.
- **d/p+B** to, już wspomniana, doskonała wybitka, bezpieczna na bloku.
- **FC d/p+B** – bardzo dobra podcinka, po przytrzymaniu daje nam możliwość wejścia na Prep #2.
- **t+K** - cios ten nie jest bezpieczny na bloku, ale warto go robić - na CH daje nam konkretnego gwaranta, siada całe **A+B, A**.
- **d/t+K** to kolejny, bardzo dobry, ring-outujący cios.
- **p+K** to najszybszy cios Rapha, doskonale stopuje przeciwnika.
- **d+K** – ciekawa noga, która daje nam przewagę i jeżeli siądzie, to robiąc po tym **WS+B** przeciwnik nie jest w stanie niczym nam przerwać. Jedyne, co mu pozostaje to zrobienie side-stepu albo zbicie - w przeciwnym wypadku **WS+B** siada na CH.
- **B+G** – no i rzucik. Jedyne, co mogę napisać to jest to, że wyrzuca z ringu z niesamowitej odległości. I jest niesamowicie wręcz denerwujący.

Z dalekiego dystansu:
- **A~p** to cios bezpieczny na bloku (kolejny...), jednak łatwo go obejść. Przytrzymując przechodzimy na Prep #2, co daje nam całkiem niezłe przygotowanie na **t, t+A** (będąc w Prep #2 wystarczy zrobić **t+A**).
- **d, d/p, p+B** – oto potęga Raphaela. To zagranie, dzięki któremu jesteśmy w stanie kontrolować średni i daleki dystans. Ogromny zasięg, szybkość, warto go często używać. Różnicy nie robi nawet fakt, że można go dość łatwo ominąć.
- **p, p+[B]** - dobre przejście do Prep #3. Zaś robiąc później **p+[A]** przejdziemy do Prep #2, z którego możemy odpalić **p+A, B** - można fajnie zamieszać.
- **d/p+A+B** to cios na low z dobrym zasięgiem. Wyrzuca z ringu. Tradycyjnie już - bezpieczny na bloku. Żeby jednak nie było zbyt różowo, to można go łatwo side-stepować.
- **d, d/t, t+B** dość ciekawie oddala od nas przeciwnika i ring-outuje.

Bardzo użyteczne kombinacje, dzięki którym gra Raphaelem to prawie poezja francuska:
- **A, d+A** (high, low) to w sumie taka mała zmyłka zamiast zwykłego **A, A** (oba high), co daje nam możliwość robienia ciosów z FC albo WS. No i tutaj mała dygresja - jeżeli chodzi o ciosy z FC to najlepiej robić **d/p+A, A, [B]**. Dodatkowo możemy się z tego naładować: **d/p+A, [A]~B+K** (trzeba dobrze wyczuć). Jeżeli zaś zrobimy całość i przytrzymamy **B** to przejdziemy do Prep #2.
- **A, [B]** to bardzo szybki i pożyteczny combos, a zarazem przejście do Prep #4. Później: albo przerywamy wciskając **G** albo, już z Prep, ładujemy **p+A**.
- **t+B, [B]** - zaletą tego ciosu jest to, że można go opóźnić i na CH daje nam możliwość kontynuacji jugglem. Jeżeli pierwszy cios siądzie na CH, to drugi jest gwarantowany (tylko nie opóźniać!). Jeżeli drugi cios przytrzymamy, to zamienia się w GB. Jak siądzie to mamy wybitkę na juggla. I co? Zamotani?
- **A+B, A** - warto robić po naładowaniu SC, można opóźnić drugie uderzenie. Jeżeli wejdzie, mamy gwarantowany juggle. Dodatkowo całość siada po **t+K** na CH! Po prostu cudo.
- **t+A+B** - jeżeli pierwszy cios na CH, to drugi jest gwarantowany. Najlepiej robić po **p+A** albo po naładowaniu.
- **p+B, B, A+B+K~G** - doskonały juggle i podstawa z bliska. Szybkie przerwanie **G** pozwala nam zmusić przeciwnika żeby złapał coś na CH. Daje nam wiele możliwości. Na przykład:
- **B+G**,
- **A+B, A** (ten cios można opóźniać praktycznie dowolnie),
- **t+A** - łapie side-stepujących,
- **t+K** - na CH siada po tym całe **A+B, A**,
- **(8WR)d_g+K** – na CH wybitka.

Wszystko zależy od nas - co wybierzemy (najlepiej to, co najczęściej łyka przeciwnik). Jeżeli zaś przytrzymamy drugie **B**, to przejdziemy do Prep #2. Ale jest jeszcze jedna możliwość - **p+B, B, d/t+A+B** – automatyczny GI (zbija ciosy horyzontalne high i mid). Jakby tego było mało, możemy jeszcze zrobić **p+B, B, [B]** i znowu zgadywanka: przytrzymując przejdziemy do Prep #3.

Kilka najbardziej przydatnych zagrań z 8WR:
- **(8WR)d/p_g/p+B** - coś dobrego i bezpiecznego na bloku. Na CH siada po tym **d/t+B, B** albo **B, B** (przytrzymane daje nam przejście do Prep #4).
- **(8WR)d_g+B** - też bezpieczny, a do tego na CH daje na możliwość posadzenia jeszcze **d/p+B** albo **d+K**.
- **(8WR)d_g+K** - noga ta jest bezpieczna (cóż za nowość... u tego szermierza chyba wszystko jest bezpieczne...) na bloku i na CH siada z bliska **d/p+B** wybitka i juggle mile widziany.
- **(8WR)dp_gp+A, A** – po tym zagraniu mamy możliwość naładowania się: **(8WR)dp_gp+[A]~B+K** (znów trzeba to wyczuć). Możemy też po prostu skończyć **A** albo **B**. **A** idzie na high, a **B** na low. Z tego wszystkiego mamy niezłą zgadywankę - mało tego, przytrzymując **[B]** przejdziemy do Prep #2.
- **(8WR)g_d+A, A** i **(8WR)g_d+A, B** - oba bezpieczne na bloku (hura!), po pierwszym mamy możliwość robienia ciosów z FC albo WS. Jeżeli chodzi o drugą kombinację to przytrzymując **[B]** przejdziemy do Prep #2.
- **(8WR)dt_gt+B, A, B** dobrze stopuje, najlepiej robić tylko pierwsze i drugie uderzenie.

Pora na coś nowego w Soul Calibur 2 – **Auto Evade**. Raphael jako jedyna postać ma automatyczne uniki. Ale tylko na pojedyncze ciosy (nie wywinie się przed combosami, ciosami nieblokowalnymi ani rzutami)! Wciskając **B+K** Raph uniknie (albo zrobi side-stepa, albo schyli się) ciosów idących na high/mid, zaś wciskając **A+K** ciosów idących na mid/low. Po tych akcjach szermierz ma gwarantowane kontry.

B+K (schylenie się pod ciosem) i potem wciskamy:
- **A** - na CH gwarantowane jest **A+B, A** albo **B, B** czy też **d+K** (**WS+B** nie jest gwarantowane, ale często siada),
- **B** - na CH wyrzuca z ringu, poza tym znacznie oddala od nas przeciwnika i mamy czas na np.: **A+B+K~G** i jakiś GB na wstającego, albo cokolwiek tylko chcemy. Przytrzymując **[B]** Raph przejdzie do Prep #3 i tu jest fajny mały patent (Raph wykona to tylko po Auto Evade z Prep #3) - wciskając **A+B**, cios, który ujrzymy, to nic innego jak **g/p+A+B** (ma automatyczny GI na horyzontale high i mid), zaś przytrzymując **[A+B]** można przejść do Prep #2.

B+K/A+K (zejście na bok) i potem:
- **A, A** - na CH siedzi całe, przytrzymując **[A]** Raph przejdzie do Prep #3. Po tym najlepiej zagrać **A** - automatyczne zbicie na horyzontale high/mid.
- **B** działa tak samo jak po schyleniu się pod ciosem.

A+K (przeskoczenie nad ciosem):
- **B** - tak jak wyżej,
- rzut - warto czasem spróbować.

Jest jeszcze coś takiego jak Extended Auto Evade - po wykonaniu któregoś z ciosów po prostu wciskamy **B+K**, a Raph automatycznie unika ciosów na high i mid. Wygląda to jak dłuższa animacja samego **B+K**. Zagranie ma swoje plusy, ale też duży minus - Raphael odsłania się na dość długi czas, więc przeciwnik może nas obejść i wykonać rzut zza pleców. Warto to robić dopóki oponent nie wie, o co w tym chodzi i nie wykorzystuje tego przeciw nam. Ciosy, po których patent zadziała, to (w dwóch ostatnich ciężej jest wyczuć odpowiedni moment):
A+B; **p, p+A**; **(8WR)g+B**; **(8WR)g_d+A**.

Preparations. Czyli postawy Raphaela. Posiada on ich cztery rodzaje - od Prep #1 do Prep #4. Ciosy z postaw można robić bez żadnego opóźnienia, co daje nam przewagę nad przeciwnikiem. Dodatkowo, często nie za bardzo wie, w jakim Prep teraz się znajdujemy. Z Prep #2, #3 i #4 można wykonać bardzo widowiskowy side-step (wciskając dół lub górę), który zawsze kończy się na Prep #2.

Prep #1 - defensywa. Na tego Prepa wejść można tylko z innych Prepów wciskając A (zbija automatycznie horyzontale ma high i mid). Ciosy:
- **A** - szybka podcinka, możliwy ring-out.
- **p+A, B** - szybka kombinacja, dobrze stopuje przeciwnika. Na CH siada cała. Wykonać ją można również z Prep #2.
- **[B]** - cios ten automatycznie zbija wertykale (high/mid), dodatkowo mamy gwarantowany ring-out.
- **d+B** kolejna podcinka, dobra na średni dystans.

Prep #2 - ofensywa (z bliska). Po tym robimy:
- **t+A** to ten sam cios, co już opisane **t, t+A**. Side-step poprzedzający ten cios pozwala na okrążenie przeciwnika sporym łukiem.
- **p+A, B** - szybki combos, dobrze stopujący przeciwnika, na CH siada cały.
- **[B]** - cios ten charakteryzuje się GI na wertykale (high/mid) plus ring-out.
- **K** - ten sam cios, co **d/p+K**.

Prep #3 – ofensywa. Dobrze sprawdza się z dalekiego dystansu:
- **A~p** cios ten opisany jest wyżej.
- **B** - czyli potęga Raphaela opisana wyżej.
- **K** - ten sam cios, co **t, t+K**, który umożliwia nam płynne przejście do RS (Retreat Step), z którego to z kolei można przejść do AS (Advance Step).

Prep #4 – ofensywa (z bliska po raz drugi, tyle, że tutaj można dość szybko przerwać wciskając **G**, co rozszerza nam horyzonty ataku – można na przykład rzucać). Ciosy:
- **p+A** - trafia robiących side-step. Jest szybki i idzie na mid (to dobrze, bo Raph ma naprawdę malutką ilość ciosów tego typu). Można po nim próbować wsadzić rzut.
- **B** na CH daje nam przewagę. Cios również bardzo szybki i przydatny, ponieważ przytrzymując go przejdziemy do Prep #2, z którego można swobodnie odpalić **p+A, B**!
- **K** - ten sam cios, co **p, p+K**.

Przyszła kolej na te enigmatyczne AS (Advance Step) i RS (Retreat Step). Otóż AS (d, d/p, p) to tak zwany crouch-dash, który unika ciosów na high, zaś Raphael wykona automatycznie cios, który zabierze przeciwnikowi trochę energii. RS (d, d/t, t) to tak zwany sway - oddalenie się od przeciwnika. Z RS możemy płynnie przejść do AS - Raphael po prostu przerywa RS.

Advance Step:
- **d, d/p, p+A, [B]** na CH siada całe. **B** można opóźnić. Istnieje możliwość ring-outu. Dodatkowo przytrzymując na maxa **[B]** mamy GB. A jeżeli przeciwnik źle wstanie, to siada jeszcze na wstającego **d, d/p, p+B**. Cud, miód.
- **d, d/p, p+B** cios już opisywany wyżej (potęga Rapha...). GB na drugim poziomie SC. Na trzecim jest nieblokowalny.
- **d, d/p, p+K** ten sam cios, co **d/p+K**.
- **d, d/p, p+A+B** bezpieczny na bloku, na CH daje nam możliwość posadzenia juggla, bez CH siada po nim **d/p+B**. No i na pierwszym poziomie SC staje się GB.

Retreat Step:
- **d, d/t, t+A** - szybka podcinka z możliwością ring-outu.
- **d, d/t, t+[B]** - dobrze jest opóźnić ten cios, poczekać aż Raph wykona cały sway - dzięki temu jesteśmy w stanie cofnąć się tuż przed ciosem przeciwnika i zadać mu gwarantowaną kontrę. Dodatkowo cios ten ma spory zasięg. Po przytrzymaniu automatycznie zbija wertykale (high i mid) oraz ring-outuje.
- **d, d/t, t+K** - doskonałe kopnięcie Rapha, łapie robiących side-step, a na CH wywala.

Na koniec parę słów o podstawowym jugglu Raphaela:
- **p+B, B, A+B+K~G** i na wstającego **d, d/p, p+A+B** (GB). Ewentualnie, zamiast kombinacji na wstającego, wciskamy **d, d/t, t** i wchodzimy do RS. Przejście Rapha z RS do AS jest płynne i jeżeli teraz odpalimy **d, d/p, p+A+B**, to całość będzie bardzo elegancko wyglądać. No i da nam przewagę psychologiczną, bo jeżeli przeciwnik zna już naszego juggla, wcale nie musimy go tak kończyć, tylko możemy zaskoczyć go czymś nowym. Na przykład czymś z Retreat Step.

To by było na tyle. Wszystko, co powinniście wiedzieć, jeżeli chodzi o podstawy już wiecie. Do dobrego opanowania Raphaela bez wątpienia potrzeba dużo czasu. Nie dajcie się zwieść pierwszemu wrażeniu – Raph jest bardzo mocną postacią, ale w miarę grania z coraz bardziej wymagającymi przeciwnikami wychodzą jego ograniczenia... Dlatego nie pozostaje mi nic innego jak życzyć Wam powodzenia w walce!

PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Forza Polonia! Jeszcze jestem w szoku po laniu, jakie nasi nie-tak-znowu-wybitni zawodnicy sprawili Squadra Azzura. Widać, że pojedynki z klasowymi zespołami potrafią zmobilizować naszych piłkarzy. Oby się tylko w pychę nie wbili, bo następnym razem znów im jakaś Białoruś czy Kazachstan dokopie. [marcellus3@wp.pl]

Dziś szał edytowania. I tak będzie co miesiąc, choć już w mniejszej ilości. W tym miesiącu jeszcze nie udało mi się zdobyć wymaganej liczby punktów do kupienia wolnych transferów. Te dziesięć tysięcy punktów naprawdę spędza mi sen z powiek. Tym bardziej, że nie lubię iść na łatwiznę, bo przecież mógłbym ustawić sobie jedną gwiazdkę, grać po pięć minut i w kilka godzin zdobyć wymagane punkty... Hmmm, a może jednak tak zrobię. Czytelnicy przecież czekają. Tak czy inaczej w przyszłym miesiącu spodziewajcie się dokładnego opisu jak transferować zawodników pomiędzy klubami, jak wprowadzać ich z reprezentacji do wybranych klubów oraz jak robić z nich wolnych agentów. Do tego dorzucę porcję transferów, których Konami nie zdążyło przeprowadzić. Jak choćby Veron, Mutu, Crespo do Chelsea czy Christiano Ronaldo do Manchesteru United.
Aha, no i jest jeszcze konkurs...

■ Konkurs

Postanowiłem zorganizować konkurs, naprawdę trudny konkurs dla fanów naszej rodzimej piłki klubowej. Oto jego zasady. Waszym zadaniem będzie stworzenie wybranego przez siebie zespołu z naszej ekstraklasy. Kompletnego zespołu! Jak wiecie Pro Evolution Soccer 3 oferuje pokaźne możliwości edycyjne, dlatego oczekuję:
1. Nazwy zespołu (Team name), strojów (Strip), flagi klubowej (Flag) oraz barw (Team colours), oczywiście możliwie jak najwierniejszych.
2. Wszystkich zawodników danego zespołu - nazwiska, statystyki, wygląd - również jak najwierniejsze.
3. Formacji, taktyki, wykonawców stałych fragmentów gry i tak dalej - wszystkiego, co ustawiamy przed meczem.
Wiem, że zadanie nie jest łatwe, ale coś Wam doradzę - ligowych kopaczy najłatwiej będzie stworzyć porównując ich z naszymi reprezentantami w grze. A dla tych, co mają dostęp do internetu oraz najnowszej gry Championship Manager na PC mam kolejne ułatwienie. Wygrzebałem w sieci sprytny programik, który przelicza statystyki z Championship Managera na statystyki Winning Eleven 7, które niczym się nie różnią od tych w PES3. Programik zassiecie stąd: **[http://verter.grinster.net/]**.
Wszystkie dane muszą (MUSZĄ) być podane tak, żeby dało się je bez problemu odtworzyć w PES2 lub PES3. Czyli dokładnie: co trzeba zmienić, żeby uzyskać jakiś efekt, gdzie to trzeba zrobić i tym podobne szczegóły. W przeciwnym wypadku praca nie zostanie zakwalifikowana do konkursu. Dla przykładu jak to zrobić podaję Wam adres, pod którym znajdziecie stworzone przez angielskiego (no tak, bez znajomości tego języka się nie obejdzie) fana Leicester City... Tak, to właśnie było moje natchnienie do wymyślenia tego konkursu.
[http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/pro_evolution_soccer_3_leicester.txt]
Na zwycięzców konkursu czeka sława oraz nagrody ufundowane przez dystrybutora Pro Evolution Soccer 3 - CD Projekt.
PS: Jeżeli ktoś zrobi całą (!) polską ekstraklasę, to zgarnie wszystkie nagrody - do roboty!

■ Register player

W menu Edit player jest opcja Register player, która umożliwia nam „powołanie" do składu reprezentacji dowolnego zawodnika danej narodowości spośród tych, którzy grają w drużynach klubowych! Wspaniałe narzędzie dla wszystkich graczy, którzy lubią czasami pobawić się w selekcjonera. Na przykład zmieniamy taktykę i ustawienie zawodników na boisku i nagle okazuje się, że na jednej z pozycji brakuje nam solidnego zmiennika lub gracza pierwszego składu, czy też mamy za dużo zawodników na jakąś pozycję. Albo po prostu zawsze marzyliśmy o tym, żeby jakiś zawodnik zagrał w reprezentacji jakiegoś kraju. „Powoływanie" jest bardzo proste – wchodzimy w Register player, wybieramy reprezentację, a potem zawodnika, którego „zwalniamy" z naszej drużyny i pośród drużyn klubowych lub stworzonych przez nas zawodników wybieramy tego, którego chcemy powołać (nazwiska graczy, których możemy powołać są podświetlone). Dzięki tej opcji powołałem do reprezentacji Francji Balde i Agathe z Celtic Glasgow i Gouvu z Lyonu. Może i są trochę niedocenieni w PES3, ale za to ich lubię. Gulash natomiast natychmiast powołał do składu Holandii Bergkampa z Arsenalu. A teraz coś dla patriotów – można powołać Ebiego Smolarka z Feyenoordu!

■ Edit team strategy

W PES-Shop można wykupić opcję edytowania reprezentacji narodowych i drużyn klubowych. Można zmieniać praktycznie wszystko – wyjściową jedenastkę, formację i taktykę, kto będzie wykonywał stałe fragmenty czy też, kto będzie nosił kapitańską opaskę. I co najfajniejsze konsola będzie się do tego stosowała podczas meczu!
Uwaga! Jeżeli wcześniej korzystaliśmy z opcji Register player lub z transferowania zawodników pomiędzy klubami czy z reprezentacji do klubu (opcje Free agent transfer i Club select w Edit Mode po wykupieniu tej opcji za 10 000 punktów w PES-Shop), to zaraz po dokonaniu transferów trzeba uporządkować składy zespołów, które brały udział w naszych kombinacjach. Może się zdarzyć (mi się zdarzyło), że w składzie drużyny sterowanej przez konsolę na jakiejś pozycji będzie grał nieodpowiedni zawodnik. Po wymienionych powyżej zmianach w sterowanej przez konsolę Francji na skrzydle grał Balde (środkowy obrońca). Poprawiłem to.

■ Zdublowani gracze

W wyniku zawiłości licencyjnych, a także pewnych niedopatrzeń ze strony developerów w grze znalazło się kilku zdublowanych zawodników. Spotkało to sporą grupkę piłkarzy grających w licencjonowanych zespołach i jednocześnie w reprezentacjach, na które Konami nie ma licencji. Dublerzy mają trochę inny wygląd (np. Darit ma dredy zafarbowane na blond) i statystyki. Opiszę teraz jak się pozbyć dublerów, a także, co z nimi zrobić, żeby podczas gry w Master League nie grali przeciw sobie Darit (fałszywy ze składu Holandii) i Davids (prawdziwy z Juventusu). Pierwsze, co trzeba zrobić to w opisanej już opcji Register player wymienić zawodników z nieprawdziwymi nazwiskami na tych z prawdziwymi. W żadnym wypadku nie edytujcie nazwisk tych zawodników! Po prostu ich podmieńcie - w przeciwnym wypadku w Master League będziecie mieli dwóch odrobinę różniących się zawodników o tych samych nazwiskach. I każdego z nich można będzie kupić (sterowane przez konsolę zespoły również)! Takich graczy znalazłem kilku, oto oni:

Holandia
Darit -> Davids (Juventus)
Tyutau -> Stam (Lazio)
Van Ouidolk -> Van Hooijdonk (Feyenoord)
Seanolk -> Seedorf (AC Milan)
Vofkert -> Bosvelt (Feyenoord)
Dodatkowo Davidsowi z Juventusu trzeba koniecznie zmienić preferowaną nogę z prawej (R) na lewą (L). Nie mam pojęcia, czemu ten licencjonowany ma źle ustawioną „nogę", a podróbka dobrze.

Korea Płd.
Song Chong-Gug -> Chong Gug-Song (Feyenoord)

Teraz jeszcze jedna uwaga techniczna - jeżeli nie gramy w Master League, to na tym etapie można zakończyć. W reprezentacjach grają prawdziwi zawodnicy, w klubach również. Ale jeżeli chcemy uniknąć tego, o czym wspominałem, to dodatkowo trzeba wyedytować fałszywki. Wyjścia są dwa - albo robimy z nich futbolowe kaleki - wszystkie atrybuty jak najniżej, żeby nikt (w domyśle konsola) ich nie chciał kupić w ML. Albo przerabiamy ich na innych graczy tej narodowości, których jeszcze nie ma w grze. Ja zrobiłem to pierwsze.

W licencjonowanych klubach znajdziecie sporo zawodników z prawdziwymi nazwiskami, którzy w swych reprezentacjach tych nazwisk nie mają (brak licencji oczywiście). Tych graczy nie da się zarejestrować w drużynie (bo to ci sami gracze oczywiście, nazwiska tylko mają poprzekręcane), ale zawsze przecież można zmienić im nazwisko i sposób, w jaki komentator będzie je wypowiadał.
Sposób jest taki – trzeba wejść do edycji zawodnika (Edit player w Edit Mode) i edytować (Modify) zawodnika, który gra w klubie, a nie w reprezentacji. Jak wiadomo, wszystko, co edytujemy zawodnikowi w klubie ma swe odbicie w tym w reprezentacji (oprócz wymienionych wyżej wyjątków oczywiście). Wchodzimy w Player name i po kolei w każdą z wymienionych tam trzech opcji gdzie za każdym razem wybieramy Default. Na pierwszy rzut oka nic się nie zmienia, prawda? Aby sprawdzić to, co wyedytowaliśmy musimy wejść w skład reprezentacji - tam zmiany będą widoczne. Trochę to dziwne, ale cóż... Skoro nie ma innego sposobu.
Oto oni:
Klub - nazwisko prawdziwe - reprezentacja - nazwisko błędne
AC Milan - Dario Simic - Chorwacja - Danyjo Silic
Juventus - Tudor - Chorwacja - Tutor
Juventus - Nedved - Czechy - Netret
Lazio - Lazetic - Serbia i Czarnogóra - Lazekac
Lazio - Stankovic - Serbia i Czarnogóra - Denan Stankvic
Parma - Montano - Kolumbia - Mateno

Oczywiście to dopiero początek zabawy w edytowanie graczy w Pro Evolution Soccer 3. Jest całe mnóstwo zawodników, którzy mają nieprawdziwe nazwiska. W tym miesiącu - Holandia, Czechy i kilka uzupełnień do klubów (w nawiasie złe nazwisko i narodowość, jeżeli zawodnik gra w reprezentacji). Niektórym graczom Holenderskim warto też po wklepaniu nazwisk zmienić twarzyczki (Edit player - Apperance)

van der Sar: Skin 1, Face 130
Frank de Boer: Skin 1, Face 134
van Bronkhorst: Skin 3, Face 29
Cocu: Skin 1, Face 132
Zenden: Skin 1, Face 129
Kluivert: Skin 4, Face 16
van Nistelrooy: Skin 1, Face 136
Hasselbaink: Skin 4, Face 5
Makkay: Skin 1, Face 137
Overmars: Skin 1, Face 133
van der Meyde: Skin 1, Face 119, Hair 102
van Bommel: Skin 1, Face 139, Hair 164

Do przeczytania!

Edycji szał!

Holandia
Bramkarze: van der Sar, Westerveld
Obrońcy: Stam - Register player (Lazio), Frank de Boer, Ricksen, Ooijer, Reiziger, van Bronckhorst
Pomocnicy: Cocu, Davids - Register player (Juventus), van der Vaart, van Bommel, Bosvelt - Register player (Feyenoord), Seedorf - Register player (AC Milan), Ronald de Boer
Napastnicy: Zenden, van der Meyde, Kluivert van Nistelrooy, Hasselbaink, van Hooijdonk - Register player (Feyenoord), Makaay, Overmars

Czechy
Bramkarze: Cech, Blazek
Obrońcy: Ujfalusi, Bolf, Grygera, Fukal, Repka, Hüebschman
Pomocnicy: Jankulovski, Galasek, Nedved, Poborsky, Rosicky, Jarosik, Dostalek, Tyce, Gedeon, Berger
Napastnicy: Koller, Smicer, Baros, Lokvenc, Sionko

Manchester United
Carroll (Canal – Irlandia Płn.), O'Shea (O'shea - Irlandia), Djordjic (Djoronic), Giggs (Gils – Walia)

Arsenal
Stepanovs (Stefano), Lauren (Etame - Kamerun), Toure (Tone)

Internazionale
Ivan Cordoba (Inan Coldoba - Kolumbia), Emre (Belozoglu - Turcja), Fadifga (Fnegega - Senegal), Kallon (Kabon)

Real Sociedad
Aitor (Lopez Rekarte), Xabi Alonso (Xavi Alonso - Hiszpania), Kovacevic (D. Konacevic – Serbia i Czarnogóra)

Poprawne nazwy klubów
Bruxelles - **Anderlecht**, Prague - **Sparta Prague**, North London - **Arsenal**, West Midlands Village - **Aston Villa**, Lancashire - **Blackburn**, West London Blue - **Chelsea**, Merseyside Blue - **Everton**, West London White - **Fulham**, Yorkshire - **Leeds United**, Merseyside Red - **Liverpool**, Lloyd - **Manchester City**, Trad Bricks - **Manchester United**, Tyneside - **Newcastle United**, North East London - **Tottenham Hotspur**, East London - **West Ham United**, Azur - **AS Monaco**, Bourgogne - **Auxerre**, Aquitaine - **Bordeaux**, Rhone Olympique - **Lyon**, Languedoc - **Olympique Marseille**, Ile De France - **Paris St. Germain**, Nord - **RC Lens**, Rhein - **Bayer Leverkusen**, Rekordmeister - **Bayern Munich**, Westfalen - **Borussia Dortmund**, Hanseaten – **Hamburger SV**, Hauptstadt - **Hertha Berlin**, Ruhr - **Schalke 04**, Weser - **Werder Bremen**, Peloponnisos - **Olympiakos**, Athenakos - **Panathinaikos**, **AC Milan** - licencja, **AS Roma** - licencja, Emilia Sud - **Bologna**, Longobardi - **Brescia**, Veneto - **Chievo**, Lombardia – **Internazionale**, **Juventus** - licencja, **Lazio** - licencja, **Parma** - licencja, Umbria - **Perugia**, Abruzzi - **Udinese**, Museumplein - **Ajax**, **Feyenoord** - licencja, Stadhuisplein - **PSV Eindhoven**, Lisbonera - **Benfica**, Puerto – **Porto**, Esportiva - **Sporting Lisbon**, Valdai - **Spartak Moscow**, Old Firm Green – **Celtic Glasgow**, Old Firm Blue – **Glasgow Rangers**, Manzanares - **Atletico Madrid**, Guadalquivir - **Real Betis**, Galicia Sur – **Celta Vigo**, Galicia Norte - **Deportivo La Coruna**, Cataluna – **Barcelona**, Chamartin - **Real Madrid**, Donosti - **Real Sociedad**, Naranja - **Valencia**, Constantinahce - **Fenerbahce**, Byzantinobul - **Galatasaray**, Marmara - **Dynamo Kiev**.

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

neon

Cześć! Prawdziwy wylew gier zmusił nas do zmniejszenia zawartości Neona, ale odbijemy sobie na wiosnę - gdy nie będzie w co grać. Hyhy. Piszcie: gulash@neoplus.com.pl

INNI

Historia powstawania tego artykułu jest dość niezwykła. Zaczęło się od tego, że jako człowiek parający się kiedyś na poważnie analizowaniem pewnych motywów obecnych w kulturze popularnej poczułem się w obowiązku zwrócić uwagę graczy na dość niezwykłe zjawisko.

Chodziło o wszechobecność, niezbywalność i ogromną popularność nieludzi w grach wideo. Dobrze czytacie. Nieludzi. Kosmicznych obcych, zombiaków, demonów, diabłów z piekła rodem, wielkich humanoidalnych krabów, mutantów, cyborgów i Bóg wie czego jeszcze. Wydawało mi się niewiarygodne, jak bardzo te postacie stały się dla nas przezroczyste. Obecność kosmicznych najeźdźców u progu, obcych cywilizacji w przeszłości dziejów, diabła w starym zamku, mutanta na postnuklearnym pogorzelisku, cyborga w przyszłości – stała się tak oczywista, że już jej nie zauważamy. Jak jest gra wideo, i kogoś należy, dajmy na to, ustrzelić – w dziewięciu przypadkach na dziesięć będzie to arcyciekawa istota znana jedynie z wyobrażeń (pomijam przypadek pana Konopki, znanego ufologa, który regularnie obserwuje Obcych z balkonu i nawet z nimi rozmawia); jej pojawienie się w świecie gry nie wywoła w nas żadnej refleksji. Strasznie mnie ta bezrefleksyjność, ba, obojętność na taką fantastyczną menażerię ze strony graczy mierziła.

Zacząłem pisać, snuć opowieść o nieludziach; wskazywałem popularne egzemplarze zjawiska: Dantego, Mike'a LeRoi, Master Chiefa, gigerowskiego Aliena, Kaina/Raziela, skołowaciałych bohaterów japońskich erpegów, Siegfrieda/Nightmare'a; przypominałem fabuły w których „inni" odgrywają główne role lub choćby wchodzą w skład rekwizytorium budującego klimat. Nawet Lary Croft, piałem, nie ominęły klimaty „okołozielonoludzikowe"! I w pewnej chwili zdałem sobie sprawę, że cała ta pisanina na nic – że większości graczy nie potrzeba uświadamiać. Znają i lubią nieludzi, czasem potraktują ich pojawienie się jako konieczną introdukcję cannon fodder, mięsa armatniego, bez którego nie obył by się żaden shooter, erpeg czy choćby strategia (bo czyż nie jest bardziej ludzkie strzelanie do zielonych glutków niż do ludzi...?) czasem jednak odbiorą ukazanie się „innych" w recenzji gry jako zaproszenie do naprawdę niezwykłej przygody.

I na tym co najwyżej mogłem poprzestać: na stwierdzeniu, że pociąga nas i bawi obcowanie z tym co niezwykłe, inne, czasem bardziej mroczne i tajemnicze, czasem po prostu doskonalsze i potężniejsze niż istota ludzka – dalej, gdybym chciał udzielić odpowiedzi na pytanie „dlaczego właściwie tak jest?" otwierał się ocean antropologiczno-psychologicznej nudy, który znudziłby Was zapewne po dwóch linijkach tekstu. I wyszło by chyba niemrawo i bez pointy, gdyby nie Grabarz i jego „Opowieści z krypty" – domknął on bowiem pewien wątek, z którym opowieść o nieludziach nabiera sensu.

Myślą przewodnią wspomnianego artykułu było to, że gry są rodzajem medium dostarczającym nam niemalże organicznie pojmowanej przyjemności. Ale – gdybał sobie autor – po co nam będą gry, jeśli kiedyś będziemy mogli bezpośrednio pobudzać odpowiedzialne za „przyjemne" wrażenia rejony naszego mózgu? Gdybanie bardzo sprytne i rzeczywiście skłaniające do rozmyślań nad przyszłością gier wideo – obejmuje jednak tylko wąski fragment zagadnienia. Bo wydaje mi się, że gramy nie tylko po to, by dostarczać sobie zwykłej rozrywki i uciechy. Gramy również, bo jesteśmy złaknieni pewnych szczególnych wrażeń, niekoniecznie bliskich „przyjemności". Zaraz opowiem jakich, wcześniej pora na dygresję. Mam nadzieję, że niezbyt usypiającą.

Człowiek to takie stworzenie, które najprawdopodobniej jest sobą dzięki nabytej wieki temu umiejętności gromadzenia, analizowania i szufladkowania informacji. Umie pojąć i odróżnić siebie od tego, co inne, „tu" od „tam", bliskie od odległego, żywe od martwego, atrakcyjne od odpychającego. Wokół tych informacji przez dziesiątki tysięcy lat swojej historii tworzył on modele rzeczywistości; wokół, jak to mówią naukowcy, „opozycji binarnych" skonstruował świat realny i świat wyobrażony. W nich zawsze jest miejsce na to, co dobre, wyższe, jasne, piękne i kojarzone z porządkiem i witalnością, oraz to, co niższe, złe, mroczne, tchnące powiewem śmierci i chaosu. Generalnie, człowiekowi wydaje się, że on sam i świat jemu najbliższy jest skonstruowany na wzór tego, co wysokie, jasne i dobre (o tym mówi praktycznie każda religia). Byłoby zbyt proste jednak, gdyby wydawało się mu, że „tu" zawsze jest jasne i dobre, a „tam" zawsze ciemne i odstręczające. Pragnie on, jak się okazuje, ciągłego ruchu między sferami, między dołem a górą, czernią a bielą – to potrzeba transgresji i transcendowania. Sięgnąć poza życie, poza to, co tutejsze i oswojone, przekonać się co jest „tam", przekraczać bariery, chwytać to, czego nie znajdziemy tu, a co zmieni nas, wzbogaci; napawać się tym co inne, zadziwiać się, a nawet przerażać – to właśnie ulubiony rodzaj aktywności ludzkiej. Gadam? Rozejrzyjcie się. Z potrzebą wykraczania poza codzienność wiele ma wspólnego zarówno skaczący na bungie, wdrapujący się na Everest, hodujący jadowite pająki, walczący na dwuręczne miecze jak i wypatrujący UFO, „leczący się" u bioenergoterapeuty czy uczestniczący w seansie spirytystycznym. Jest cała masa czynności, cała masa rodzajów aktywności ciała i ducha ludzkiego, które przybliżają do tego szczególnego uczucia „bycia gdzie indziej", uczucia dotyku nieznanego.

Człowiek uwielbia wyobrażać sobie takie podróże poza to, co nasze, oswojone i typowe – stąd bierze początek literatura fantastyczna, stąd współczesne legendy miejskie czy dawne opowieści, dziś przeżute i wyplute w kolorowych kopiach przez popkulturę. I stąd nasze ukochane gry video – które są medium w niczym nie ustępującym Hollywoodowi pod względem zdolności wzbudzania uczuć o jakich mówię, i nieznacznie niekiedy ustępującym dobrej literaturze. Właśnie tak, drodzy czytelnicy, drogi Grabarzu: chcemy grać i poznawać inne światy, wcielać się w demony, odkrywać tajemnice Obcych, ratować nas przed mutantami i zombiakami, zstępować do piekieł i lecieć ku gwiazdom – również po to, by dotknąć nieznanego, zapewnić sobie to uczucie, które raz jest zadziwieniem, raz strachem, euforią, podziwem, radością i uniesieniem... Czy kiedyś nauczymy się zapewniać je sobie bez mediów? Ja podziękuję. Wolę raz na jakiś czas zagłębić się w lekturze, bądź dla poznania wielkiej tajemnicy odstrzelić tyłek Covenantom. No i Floodom, ma się rozumieć.

Vandariel

N+: A od nas poleci gierka: Z Obcymi.

Opowieści z krypty

Nadciąga chaos. Wielkie tornado wolnego rynku. Wreszcie! Któż z nas na to nie czekał? Nintendo raz zawiesza produkcję GCN, raz ją wznawia. Sony pracuje nad przenośną konsolą. Nintendo na to, że ani się wszyscy obejrzą, a oni zrobią już następną konsolę nowej generacji i że jest ona bliżej, niż się sądzi! Na to Microsoft, że i tak będą pierwsi. Nokia wypuszcza kolejne tytuły na N-Gage. Ciężko się już w tym połapać. Recenzje gier, choć prostych i krótkich, zajmują coraz więcej stron. Ze świecą szukać tych, którzy się we wszystkich orientują. Tytuły multiplatformowe najczęściej nie wykorzystują mocy konsol i choć gry owe wychodzą także na PC, to często stają się tam zupełnie innymi tytułami. Rynek PeCetowy przeplata się z konsolowym – przy wielu tytułach ciągnie się łańcuszek obsługiwanych platform, a blaszakowcy zgrzytają zębami na wieść o kolejnych „konsolowych, prostackich konwersjach". Japonia produkuje sequele – piąte, siódme, jedenaste części. Kryzys pomysłów. Taki niby rozwój technologiczny, a gdzie coś nowego w grach? Pustynia. Kingdom Hearts na GBA ma być łącznikiem między pierwszą częścią i nadchodzącą drugą (na PS2). Nic nowego, wciąż tylko marketingowe wybiegi. Uffff... Naprawdę można się w tym wszystkim pogubić. Rynek konsolowy stał się molochem. Spójrzmy prawdzie w oczy. Wliczając wszystkie maluchy (telefony i kieszonsolki) mamy tego zatrzęsienie! A tu jeszcze inne firmy chcą się włączyć do wyścigu po kasę i wypuszczać swoje wielkie konsole.

Jaki będzie tego efekt? Pierwszym i najważniejszym efektem dla nas będzie oczywiście walka o klienta. Na tak wielkim rynku i wśród takiego wyboru tytułów i platform trzeba się będzie czymś zacząć wyróżniać, żeby zwrócić uwagę potencjalnego nabywcy. Spodziewajmy się zatem eksplozji twórczości – promocji, dodatków, fantazyjnych reklam. Wszyscy tylko na tym skorzystamy. Liczę przede wszystkim na przeplatanie się technologii. O ile bowiem trudno wymyślić coś nowego jeśli chodzi o gatunki gier, znacznie łatwiej pomiksować nowinki technologiczne. Przykłady? EyeToy, nowa funkcja Xbox Live! – włączasz konsolę i już jesteś w sieci, gry z funkcją rozpoznawania mowy, których mikrofon jest integralną częścią. Będzie tego coraz więcej i więcej.

Po wtóre należy się spodziewać specjalizacji. Nie będzie tak, że wszystko jest dla wszystkich. Produkty zaczną być targetowane ze snajperską dokładnością. Ten dla dzieci, a ten dla posiadaczy piesków. Tak jak obecne w tym numerze gry z serii Club Football. Pomijając fakt jakiej są jakości – mają ściśle określonego odbiorcę. Na wagę złota staną się rozpoznawalne marki, bo łatwiej uderzyć w coś, co jest już znane, niż promować coś zupełnie od nowa. A tu: Lara Croft, Doom, Star Wars, Tolkien, itp. Spójrzcie na przemysł filmowy – skąd wysyp filmów z bohaterami komiksowymi? A w grach? Zobaczcie ile pojawiło się nowych gier, które noszą stare tytuły, choć mają z pierwowzorem naprawdę niewiele wspólnego. Przykład? Dino Crisis 3, albo Dynasty Tactics, albo Starcraft: Ghost. Mówiąc bez ogródek taka sytuacja nie może trwać długo, bo klient zdezorientowany, to klient niekupujący. Wszystkim więc zależy na przynajmniej ogólnym określeniu kolejności dziobania. Wkrótce więc wyjdą na światło pierwsi liderzy, a potem stworzy się druga liga aspirantów... Reszta odejdzie i zginie, przebłyskując sporadycznie na małych aukcjach dla kolekcjonerów.

Grabarz

Amplitude vs Eye Toy

Wiele gier przewinęło się przez moje niezdarne łapki. Raz lepszych, raz gorszych, a czasem takich, na które nie wymyślono jeszcze odpowiednio niskiego przymiotnika! Jednak nie przypominam sobie, abym kiedykolwiek miał możliwość obcowania z takimi pogromcami wolnego czasu, jak wymienione wyżej tytuły.

Tak! Zarówno Amplitude, jak i Groove uważam za kamienie milowe w dziedzinie rozrywki, które kryją w sobie niewyczerpane wręcz zapasy grywalności! Muzyczna rewolucja solidnie wstrząsnęła moim światkiem i zarówno rytmiczne akrobacje przed kamerą, jak i precyzyjne uderzanie po guzikach pada w rytm kapitalnych piosenek wessało mnie na dobre! Kiedy ochłonąłem po pierwszym kontakcie z tymi wymiataczami, zobaczyłem w lustrze osobnika z podkrążonymi oczyma, który najwyraźniej nie spał od dobrych 40 godzin. Zerkał na mnie ledwo zarysowanymi ślepkami, niszczyły go zakwasy, a kciuki miał przyozdobione odciskami. Zadałem sobie wówczas pytanie. Czy tylko ja tak wariuję na punkcie tych gier? I wtedy postanowiłem przetestować oba produkty na zwierzętach, tfu... kolegach, którzy na co dzień nie mają styczności z konsolami. Ich reakcje miały pomóc mi w ocenieniu dwóch rzeczy. Pierwsza - czy jest dla mnie nadzieja na powrót do normalnej rzeczywistości, gdzie ludzie śpią po osiem, a nie po zero godzin i druga - która z wymienionych gier jest lepsza? Stosowne zachowania kolegów postanowiłem skrzętnie odnotowywać w zeszycie.

Poznajcie Marcelka (nie, to nie ja - mac) i Arturka. Obaj zgodnie zdecydowali się wziąć udział w moim eksperymencie. Wolne mieszkanko pierwszego z nich stanowiło idealne miejsce do przeprowadzenia badań. Jeśli idzie o drugiego ochotnika, to z reguły na kilometr wyczuwa on włączoną konsolkę (wygłodniały organizm sam się upomina), a jego opinie odnośnie niektórych gier są zadziwiająco zgodne z moimi. Mając tak przygotowanych pacjentów zaczekałem, aż wybije godzina dwudziesta, a następnie opróżniłem plecak z konsoli i dwóch tytułowych gier. Wyjąłem też swój mini notes, w którym skrupulatnie przydzielać miałem plusy świeżo dostarczonym pozycjom. Obaj panowie bardzo entuzjastycznie zareagowali na fakt, iż będą mieli do czynienia z tytułami muzycznymi. Nigdy wcześniej nie dane im było skosztować tej odmiany gier i szczerze zainteresowali się przyniesionymi przeze mnie pudełkami. Oba opakowania bardzo im się spodobały, ale dostarczona wraz Groove kamerka EYETOY wywołała dużo więcej emocji, niż pozbawione dodatków Amplitude. Marcel z profesjonalną miną pod tytułem „przeczytałem wszystkie rozdziały encyklopedii" orzekł, iż na pewno dzięki EYETOY ujrzymy się w telewizji. Cóż, miał rację! Tym samym Groove zaliczyło pierwszego plusika. Po prostu wzbudziło więcej emocji jeszcze przed odpaleniem właściwej gry. Tak jak się spodziewałem, obie pozycje wessały mi kumpli na amen! Panowie zgodnie oddali pokłony w kierunku oprawy graficznej zarówno Amplitude, jak i Groove. Pokłon w stronę tej pierwszej był jednak o wiele głębszy. I wcale nie dlatego, że Arturek schylił się za głęboko, pyknęło mu coś w krzyżu i najzwyczajniej na świecie utkwił w tej pozycji (po trzech minutach zdawał się cedzić przez zęby coś w rodzaju „chłopaki pomóżcie"). Komisja zgodnie orzekła, iż świat amplitudy jest bardziej różnorodny, nasączony olbrzymią ilością soczystych barw, spójny i cholernie atrakcyjny dla oczu widza. Kiedy „zreperowaliśmy" Arturka, ten orzekł, iż Groove „wcale nie ma grafiki", a jej przekaz to głównie ubieranie wyświetlanej na ekranie postaci w cyfrowe efekty, jakie w czasie rzeczywistym generuje konsola. To dosyć oryginalne stwierdzenie. Zakładając oczywiście, że brak grafiki nie oznaczałoby braku obrazu! Niemniej Amplitude w temacie oprawy zebrało dużo większy poklask i dlatego z niezakłamaną przyjemnością przydzieliłem jej plusa!

Pierwsze trzy godziny należą jednak do Groove. Chłopaki wymachując łapkami na wszystkie strony świata nie chcą nawet słyszeć, że coś mogłoby ich teraz odciągnąć od telewizora. Marcel nie słyszy pukania sąsiadów do drzwi, którzy niczym małe dzieci wierzą w plotki, że cisza nocna zaczyna się po dwudziestej drugiej. Nie słyszy mnie krzyczącego na Arturka, że ten posiał gdzieś opakowanie do Groove i będzie odkupywał mi cały zestaw łącznie z kamerą. Ostatecznie nie słyszy też telefonu, którego dźwięk nieśmiało stara się przebić przez głośne rytmy, jakie generuje muzyka Madonny. O tak. Pierwszy kontakt z Groove jest paraliżujący. Kiedy Marcel tańczy, a sąsiedzi tracą nadzieję na spokój, Arturek suszy na sobie koszulkę, która po trzygodzinnej sesji zabija wszelkie życie w promieniu dziesięciu metrów. Bo trzeba Wam wiedzieć, że jeśli idzie o akrobacje przed telewizorem, to granicą dla naszych wyczynów jest po prostu fizyczne wycieńczenie! Świeżo po uruchomieniu rozgrywki na trzech graczy, bez problemu radziłem sobie z obydwoma panami. Kiedy jednak Ci zatrybili o co w grze chodzi, pokonali mnie kondycyjnie, ostatecznie zamieniając korzystny wynik 5:0:0 w upokarzające 5:6:8! Ta gra z powodzeniem zastępuje wszelkie aerobiki i inne siłownie. A co powiecie na to, że ma wbudowany licznik

spalonych kilokalorii? Arturek stwierdził, że ten licznik kłamie, bo to niemożliwe, aby po dwóch godzinach ostrego skakania w rytm dyskotekowych rytmów spalił zaledwie jednego pączka! Groove jest fizycznie trudne, ale ostro uzależniło mi przyjaciół! Bez wahania postawiłem plusa.

Amplitude wessała ich jednak na dłużej. zabraliśmy się za nią w momencie, gdy kończyny odmówiły nam tak podstawowych czynności, jak chociażby posłuszeństwo! Płytki w konsoli wymienił nam brat Marcela, który gier nie lubi i po prostu przechodził nieopodal. My natomiast z radością stwierdziliśmy, że palce mamy sprawne, a to jedyne rzeczy potrzebne do obsługi amplitudy. Maksymalnie przepoceni i zmęczeni zabraliśmy się za katowanie drugiego z przyniesionych przeze mnie tytułów. Marcel, mimo iż pozbawiony chwilowo nóg, wyskoczył z radości do góry, gdy zorientował się, jak fajne piosenki można przerobić w tej grze. Cieszył się tak głośno, że przebudził nam wchodzącego w trzecią fazę śmierci Arturka, wyczerpanego, ale zawsze chętnego do dalszej zabawy. Wracając do amplitudy. Tu zgodziłem się z moim przyjacielem. Praktycznie dowolny track, jaki usłyszymy w tej grze, z powodzeniem przebija utwory znalezione w Groove. Marcel gust muzyczny ma jednak dalece inny niż ja i na wpół śpiący musiałem się z tym pogodzić. Kiedy ja chciałem usłyszeć jakiś cięższy, gitarowy kawałek, który postawiłby mnie z powrotem na ledwo działające nogi (P.O.D. vs The Crystal Method to moi faworyci), ten facet włączył sobie leniwie plumkający zespół Garbage i z niezakłamaną radością pomknął przez zawiłości ich utworu... Za Amplitudą przemawia niewątpliwie różnorodność ścieżki dźwiękowej. Są kawałki szybsze i wolniejsze. Kojące ambienty i przyprawiające o szybsze bicie serca gitarowe potwory, obowiązkowo z zachrypniętymi na maxa wokalistami. Jest trochę hip hopu i rocka. Słowem wszystko! Groove natomiast z urzędu musi bronić się wyłącznie dyskotekowymi kawałkami, które wraz z fizycznym zmęczeniem zaczynają działać nam na nerwy. I chyba nie będzie tajemnicą, iż jury, w tym przypadku składające się z ciągle grającego w amplitudę Marcela i śpiącego z jednym, na wpół otwartym okiem Arturka przyznało plusik właśnie amplitudzie. Muzyka w niej jest przynajmniej o klasę lepsza! I nie rozumiem czemu Qoora tak nisko wycenił dźwięk na łamach Neo. Ja bym dał ze cztery „oczka" wyżej. Gust?

Zegar wskazywał godzinę czwartą nad ranem. Zaprawiony w nocnych posiedzeniach przed konsolą, z niezakłamaną radością obserwowałem Marcela, któremu przez ostatnie cztery godziny niemal trzykrotnie zmienił się gust muzyczny. Zrobiłem mały eksperyment. W stronę śpiącego Arturka krzyknąłem „amplituda" i w odpowiedzi usłyszałem głośne przełknięcie śliny. Nasz przyjaciel obudził się za moment, na dźwięk słowa „ajtoj". I od tej pory już dzielnie towarzyszył nam w zmaganiach.

Wywnioskowałem z tego, iż Groove ma większą moc przyciągania. Jest swoistym novum na rynku gier video i jeśli raz się ją odpali, to jeszcze długo będziemy do niej wracali.

Wszyscy byliśmy ostro potłuczeni. Dodatkowo, coś się stało z kineskopem w marcelowym TV i ekran zaczął wyświetlać nam wszystkie istniejące odcienie zieleni. Obraz straszliwie wyblakł, a mimo to z prawdziwą pasją zabraliśmy się za tańczenie w rytm uciekających z ekranu duszków i pokrzykującym w tle Elvisem do spółki z zespołem JXL. Arturek stwierdził, że pad może z zazdrością popatrzeć w stronę kamerki. No i niby ma chłopak rację. Wszak jeśli gralibyśmy w Groove trzy dni pod rząd, Dual mógłby się przez ten czas ostro zakurzyć. Do obsługi tej gry potrzebujemy całego ciałka i to chyba ten fakt tak ostro pochłonął mi przyjaciół. Amplitude, podobnie jak jej poprzednik Frequency i inne gry z gatunku beatmanii, jak bardzo widowiskowa by nie była, pozostanie produktem obsługiwanym z poziomu pada. Groove (a wcześniej EYETOY: Play) to prawdziwy przełom. Poza tym przebudziło nam śpiącego przyjaciela, a to prawdziwy wyczyn! Oczywiście musiałem w tym miejscu postawić plus. Ostatnia zabawka od chłopaków z Sony London po prostu wsysa na amen!

Myślałem, że wszystko jest już jasne. Moi „pacjenci" zwariowali na punkcie Amplitude i Groove w podobnym stopniu jak wcześniej ja, z czego Marcel (ten wyższy i spokojniejszy) wykazywał większe skłonności w kierunku bawienia się padem, zaś Arturka (tego malutkiego i zaczepnego) bardziej ciągnęło w stronę popisów przed kamerką. Notatnik bezwzględnie pokazywał wygraną jednym punktem po stronie EYETOY: Groove. Totalnie wymęczony i śpiący postanowiłem odszukać w tym domu komputer i czym prędzej przelać kilka gorących myśli na ekran. Kiedy o piątej trzydzieści rano wesoło zamigotał ekran WORDa, ja już niczym niemowlę spałem sobie, oparty głową o klawiaturę, zawzięcie wciskając policzkiem literki od „a" do „j". Po prostu padłem po całonocnym wojażu z dwiema najlepszymi moim zdaniem grami, jakie ostatnio pokazały się na rynku. Kiedy nad ranem czołgałem się w stronę przedpokoju, a w mojej głowie Apollo 440 bez przerwy śpiewało kawałek „I have to tell you", zauważyłem Marcela, który do ostatniej minuty pobytu konsoli w jego domu zmagał się z amplitudą. Uświadomiłem sobie wówczas, że ta gra ma ten sam magnes, co Groove i przyciąga nas równie silnie. Oczywiście z miejsca postawiłem plusa, co dało mi remis. Satysfakcjonujący mnie remis. Zbliżają się Święta. Gorączka zakupów, prezenty, sugerowanie rodzicom, za czym POWINIEN rozejrzeć się święty Klauz, itd. Nie zapominajcie o tych grach. Ich magia zamieniła mnie i przyjaciół „po dwudziestce" w bandę szalejących przed ekranem dzieciaków! Powagę i problemy schowaliśmy na inne okazje. Wy również bawcie się przy nich do rana!

Matt

Turniej Tekkena 4 w poznańskim MediaMarkt.

W kilku większych miastach naszego pięknego kraju odbyły się całkiem spore turnieje Tekkena 4 sponsorowane przez sieć sklepów Media Markt oraz Sony. My byliśmy na ostatnim z nich, rozegranym w Poznaniu w dniach 25 - 26 października i mamy dla Was krótką relację z tej imprezy.

Przede wszystkim należy zaznaczyć, że według naocznych świadków podobne turnieje w Łodzi, czy Krakowie nie cieszyły się zbytnim zainteresowaniem i dobrą opinią graczy. Głównie dlatego, że reguły na nich obowiązujące były wręcz absurdalne. Pod tym względem turniej w Poznaniu był zupełnie inny gdyż organizatorzy wykazali się zdrowym rozsądkiem i dołożyli wszelkich starań, aby turniej był dla nas - graczy. Tutaj szczególne podziękowania należą się Maciejowi Maciejewskiemu (MediaMarkt) oraz Wojciechowi Plisowi alias „najlepszy agent handlowy Sony" (hehe).

W turnieju wzięło udział około 140 zawodników, choć na listę zapisało się ponad 200 osób. Pierwsze fazy turnieju rozgrywane były w systemie pucharowym, a po wyeliminowaniu części zawodników przeszliśmy do walk grupowych. Dostępne były wszystkie postacie, można było ustawiać górne przyciski, można było używać własnych padów, a walki były trzyrundowe (w finałach i półfinałach pięciorundowe). Zasady zostały przyjęte przez zdecydowaną większość uczestników turnieju i były chyba najbardziej sprawiedliwe biorąc pod uwagę zarówno liczbę zawodników, jak i liczbę dostępnych standów dostarczonych przez Sony (osiem). W sumie grało się bardzo przyjemnie, ale czasami doskwierał brak czołowych zawodników polskiego Tekkena. Niestety, jako że zasady zawodów do ostatniej chwili były niejasne, nie pojawili się zawodnicy pokroju Swaya, Boskona, Mashtera, Icka, Vinca. Na szczęście można było podziwiać grę Tenshimitsu (chociaż nie była w formie), braci Gawrysiaków (wcale nie grali tak tanio jak myślałem... przynajmniej chwilami, hehe) no i nieznany zawodnik Matt (nie, nie nasz redakcyjny Matt), który pokazał zebranym graczom całkiem porządny poziom gry Julią i w pewnym momencie stał się czarnym koniem turnieju. Nagrodą za pierwsze miejsce była konsola PS2, za drugie PS one, a za trzecie zestaw gier na PS2. W walce o trzecie miejsce Matt spotkał się z Grzegorzem Gawrysiakem, lecz po długim pojedynku uległ starszemu z braci. W finale walczyła Tenshimitsu z Pawłem Gawrysiakiem i chociaż publiczność bardziej wspierała żeńskiego Yoshka, zwycięzcą okazał się Paweł grający na zmianę Jinem i Paulem.W sumie turniej okazał się bardzo miłą imprezą i mimo braku ścisłej czołówki można było obejrzeć parę ładnych walk, szczególnie w fazie rozgrywek finałowych. Jeśli mieszkacie w jakimś większym mieście starajcie się mieć oczy i uszy otwarte, bo być może kolejny turniej odbędzie się właśnie u Was! Pozdrowienia dla wszystkich uczestników imprezy i do zobaczenia! **[Qoora]**

Zwycięzcy: 1. Paweł Gawrysiak (Jin, Paul, Heichachi), 2. Joanna Tórz – Tenshimitsu (Yoshimistu), 3. Grzegorz Gawrysiak (Jin), 4. Mateusz Wiekilik – Matt (Julia)

Kroniki przypadków X i Y

Osobnik Y przystępuje do grania w sposób celebracyjny. Nie wchodzi do pokoju i po prostu uruchamia grę. Najpierw weryfikuje swoją potrzebę zagrania w dany tytuł. Jeśli ochota przekracza granicę zwykłej ciekawości, wie, że przeżywanie będzie intensywniejsze.

Czasami okres oczekiwania na samorzutny nastrój zaczyna w swojej rozciągłości szkodzić potencjalnemu przechodzeniu tytułu bardziej, niż prognozowane z tego względu korzyści. Potrzebne jest wówczas „ręczne strojenie" albo oddanie inicjatywy grze, która z opóźnieniem może go „skonfigurować" w toku jej przechodzenia. Kończą się wymagania stricte wobec siebie, należy sprawdzić okoliczności zewnętrzne.

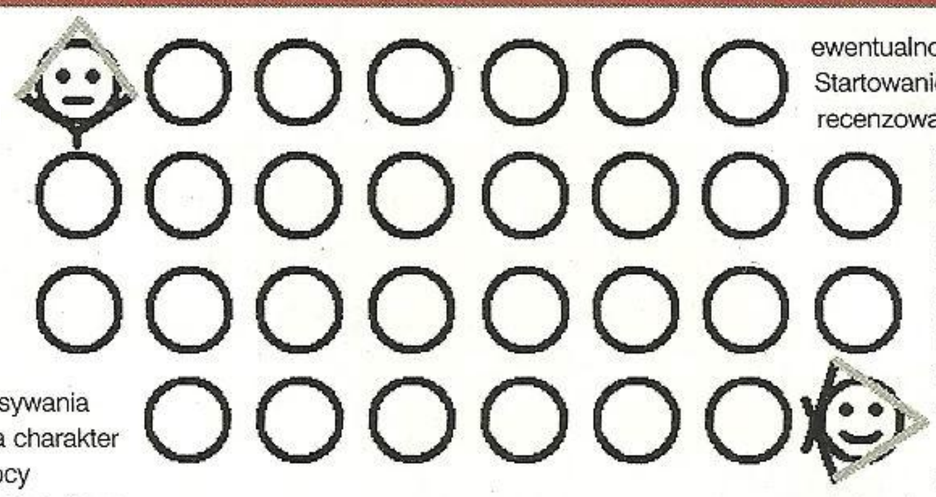
Osobnik Y wyznaje zasadę, że minimalizowanie przerw w graniu sprzyja potęgowaniu wrażeń przez zachowanie ciągłości przeżywania. Najlepiej ograniczać się do opuszczania tytułu tylko z uwagi na potrzeby fizjologiczne. Duża chęć obcowania z grą osiągnięta w sferze gotowości wewnętrznej może zostać powściągnięta przez wzgląd na pełnienie ról społecznych do czasu, kiedy możliwą będzie całkowita prywatna niezależność. Ważne są warunki fizycznego otoczenia, w jakim będzie przechodzić grę. Idealne zaciemnienie, przestronność wnętrza. To drugie głównie w rozumieniu braku obecności obiektów, które mogłyby odwracać uwagę od ekranu. Krzesło dostatecznie wygodne, aby nie cierpieć bólu, jednakże nie nazbyt, by uniknąć efektu odprężenia. Najlepsza odległość od ekranu to stwarzająca poczucie górowania obrazu nad odbiorcą przy jednoczesnym zachowaniu dobrej widoczności i dobrego samopoczucia.

Osobnik Y jest na tyle przekonany o słuszności realizowania wymienionych przed chwilą warunków (uzupełnianych przezeń dbałością o rozchodzenie się dźwięku i komfort swobodnego poruszania i mieszczenia się w pokoju), że pozbył się stołu. Zastąpił go składanym do pionu blatem. Opuszczane rolety nie przepuszczają światła, uszczelnione drzwi, szafy „przycięte pod symetryczną bryłę wolnej przestrzeni" i łóżko chowane w wolnostojącej szafce, a ta na kółkach, przesuwa się we wnękę w meblach dopełniając równych kształtów pokoju-transformera, jaskini osobnika Y. Racjonalnie mógłbym przypuszczać, że tym „jaskiniowcem" powodują „demony". On jednak przytacza inny, taki oto pogląd:

„Gry powinny służyć także komunikacji. Twórcy przedstawiają nam w grafice swoje wyobrażenia, w fabule zdarza im się wyrażać poglądy, w toku gry świadomie chcą wywoływać określone przeżywanie. Bez względu na jakość w sensie wartościowości przekazu, każda gra wypełniona jest materią myśli jej twórców. Niezależnie od intencji autorów, każda gra ma charakter całości silnie nacechowanej ich indywidualnością. Z tego względu sytuacja nie różni się wiele od obrazu malarza, czy prototypu samochodu. Nie różni się także w kwestii zwrotnego oddziaływania odbiorcy na twórcę. Ten może nie zważać na oczekiwania osób, do których się zwraca, ale wyekstrahowałbym różnicę między wymogiem celowości, a treści o konkretnej wymowie. Oczekiwanie, aby twórcy świadomie wyrażali siebie, priorytetowo traktując odtwarzanie rzeczywistości można uznać za prośbę o udzielenie wypowiedzi na dowolny wybrany przez autora temat. Uznaję za prawdopodobne, że jeśli przyjąć perspektywę jak najczęstszych prób „czytania" w grach postaw i poglądów zawartych tam przez autorów, część z nich zaczęłaby ulegać presji oczekiwania na świadome nadawanie głębszych znaczeń zawartości gier, aby uniknąć przypisywania ich autorom głupot. Twierdzenie ma charakter hipotetyczny, więc nie postuluję mocy spełnienia, zwłaszcza mając na uwadze różne przekonania samych graczy na temat tego, jakie funkcje powinny spełniać gry.

Powracając do sedna, czyli uzasadnienia dla celebracyjnego podejścia do poszczególnych tytułów w zestawieniu z komunikacyjną rolą gier. Uznaję, że twórca zwraca się do mnie, gra jest jakimś o nim świadectwem, ja dochodzę do jakichś wniosków tak o grze jak i jej autorach. Zgadzam się z wnioskami lub je odrzucam, chcę wyrazić swoje odmienne lub tożsame zdanie, gromadzę treść, którą w opozycji lub zgodności do przechodzonej/ukończonej gry najpełniej wyraziłbym w samej, stworzonej z moim udziałem grze. Gdy przystępuję do gry, przede wszystkim decyduję się nie na rozrywkę. Wysłuchanie twórców, z pełnym szacunkiem do ich pracy i dbałością o jak najlepsze warunki do usłyszenia ich „głosu". Zawsze jest tam obecny, cichy lub głośny, jako wylewny monolog lub zdawkowe pomrukiwanie. Dość szczegółowy wybór momentu i kryteria warunków przechodzenia tytułu mają za zadanie funkcjonować jak wzmacniacz, który ma nie pozwolić mi pominąć szeptu, czy niesłusznie nie docenić owocu pracy autorów. Wsłuchuję się w ich głos z taką uwagą, z jaką sam chciałbym być wysłuchany komunikując się z nimi w mojej własnej grze. Staram się torować atmosferę do dialogu."

Osobnik Y potrafi spędzać dużo czasu na myśleniu o ukończonej grze, co w połączeniu z wymaganiami wymienionymi na początku powoduje, że przechodzi ich stosunkowo niewiele.



Osobnik X przechodzi gry w sposób „taśmowy". Nie ma wymagań co do wewnętrznej atmosfery, by zagrać w określony tytuł. Ta bowiem zawsze ma postać uniwersalnej potrzeby zmagania się z wyzwaniami w nowych, wirtualnych światach. Unika dzielenia jednej gry z obcowaniem z drugą, powodowany doświadczeniem, że wtedy trudniej wraca się do wcześniejszej. Ukończenie każdego tytułu jest punktem wyjścia do rozpoczęcia następnej przygody. Przerwy wyznaczane są tylko wymaganiami otaczających go osób. W miarę możliwości, bezpośrednio po odłożeniu jednej gry przystępuje do drugiej.

Czasami odpoczywa od zmagań z nowymi światami. Wówczas po raz wtóry eksploruje ulubione. Za najważniejszy swój codzienny obowiązek uważa granie. Cokolwiek innego musi zrobić, przeznacza na to najmniejszy możliwy okres. Nie precyzuje żadnych fizycznych warunków zewnętrznych, niemożliwych do zaakceptowania dla przechodzenia jakiejś gry. Pokój, w którym najczęściej podbija wirtualne przybytki nie ma żadnych cech czyniących pomieszczenie bardziej komfortowym od pozostałych w mieszkaniu. Wręcz przeciwnie, ciasne, za dnia bardzo dużo światła. Trudno mówić o bezpiecznej odległości od ekranu, ważne, że jeszcze daje się uchylać drzwi. Łóżko osobnika X, które w postaci do siedzenia przypomina fotel, rozkłada się częściowo pod półkę z ekranem. Kiedy wstaje rano, najtrudniejszy gest, jaki musi uczynić do rozpoczęcia gry to ugięcie tułowia. Wykorzystuje tę okoliczność. Nie ma ustalonych pór posiłków. Zazwyczaj nie przerywa gry na jedzenie. W miarę możliwości robi obie rzeczy razem. Kiedy kładzie się spać, niejednokrotnie zmiana w zagospodarowaniu czasu przychodzi ze zmrużeniem powiek. Wcześniej bowiem przesiada się z krzesła na rozścielone łóżko by grać dalej, z komfortową świadomością, że jak skończy, musi tylko przejść z pionu do poziomu.

Osobnik X nie opiera powyższych zachowań na jakimś wysublimowanym światopoglądzie. Mówi o bardzo silnej motywacji do zajmowania się grami w przyszłości. Pozostaje otwarty na każdą ewentualność zarabiania w tej dziedzinie. Startowanie w turniejach, testowanie gier, recenzowanie albo nawet mniejszy lub większy udział w procesie ich tworzenia. Granie sprawia mu także przyjemność. Jest mniej lub bardziej wrażliwy na każdy aspekt gry jako wytworu. Osobnik X przechodzi do kilku gier tygodniowo. Uważa się za gracza więcej niż przeciętnego.

Opisane przypadki X, Y są wycinkami autentycznych postaw i poglądów prywatnie znanych mi dwóch osób. Miały one swój większy lub mniejszy udział w napisaniu całej powyższej treści. Dobór nie był zdeterminowany wyłącznie jakością relacji z tymi osobami, ale w szczególności dość skrajnie angażującym, a mimo to w wielu punktach sprzecznym charakterem podejścia do gier. Osobnik Y nie akceptuje przechodzenia ważnego dla niego tytułu jednocześnie coś jedząc, w łóżku albo w dzień horroru, gdyż w każdym przypadku cierpi atmosfera wokół gry i traci na sile przeżywanie emocji. Osobnik X odrzuca postawę oczekiwania na dogodny moment, rozumiany jako czas wolny od zewnętrznych zobowiązań. Osobnik Y przechodzi niewiele gier, czyniąc przerwy pomiędzy poszczególnym tytułami. Osobnik X stara się przerwy minimalizować.

Każdy sam może dokonać analizy różnic, dochodząc także podobieństw (kwestia przerywania gry). Nie to jednak przyświeca mi jako autorowi tekstu. Chciałbym, aby każdy spróbował spojrzeć na siebie. Przytoczone cechy postaw potraktował jako możliwy kontekst. Na dowód, że to zrobił, na załączonej ilustracji, domalował oczka jego buźce bez wyrazu. Zastanowił się nad swoimi cząstkami X, Y i zawarł w konturze główki symboliczne usta, które oddawałyby jego emocję związaną z własnym podejściem do gier jako zjawiska. Trwanie w uśmiechu lub dążenie ku niemu niech pozostaną lub staną się ważniejsze od umiejscowienia.

edidtb

N+: Nam się podoba, choć momentami przyciężko. Ale, może by tak coś luźniejszego dla odmiany, bo znów będą nam przyklejać etykietkę poważnego pisma? Może o gazach... Naah, żartujemy ;) W każdym razie gierka leci.

online: SOCOM II

4 listopada nastąpiła długo oczekiwana premiera SOCOM II w USA. Już podczas pierwszych dwóch dni w grę jednocześnie grało około 22 000 spragnionych krwi socomaniaków, z czego SCEA i Zipper Interactive są bardzo dumni.

Co nowego? SOCOM II oferuje bardzo dużo modyfikacji i nowych opcji, co maksymalnie przyciąga nie tylko fanów pierwszego SOCOM'a, ale również tych, którzy wcześniejszej nie mieli z grą styczności.

Logowanie do SOCOM'a II wygląda prawie tak samo jak w pierwszej części, różnica polega na tym, że wybieramy, w którym "uniwersum" chcemy grać. Na razie jest tylko Północna Ameryka. Następnie DNAS skanuje wszelkie ustawienia użytkownika, co trwa dobrą chwilę. Podobno to przez DNAS SOCOM 2 potrafi pożreć 3MB na karcie pamięci. Po chwili czekania znalazłem się na głównej stronie SOCOM'a II. Tu znajdują się takie rzeczy, jak ranking, opcje i lista przyjaciół. Są teraz dwa rodzaje rankingow: ranking klanu i ranking osobisty. Nowością jest to, że nie potrzebujemy już nazwy klanu przed nickiem, dopisek ten pojawia się automatycznie jak tylko przystąpimy do klanu. Dzięki temu nie potrzeba już zmieniać nicka, co oznacza, że nie stracimy naszego ciężko zapracowanego miejsca. Lista przyjaciół jest także nowością. Po wpisaniu nicka gracza możemy się dowiedzieć, gdzie dana osoba w tym czasie gra, jaki ma ranking i skąd pochodzi.

Po szybkim rzucie oka na pierwszą stronę znalazłem się w pokoju US EAST 2. Tu znajduje się lista gier aktualnie założonych. Można w niej wciąż odnaleźć takie nazwy jak Desert Glory czy FrostFire, gdyż wszystkie 10 map ze "starego" SOCOM'a zostały ulepszone i przeniesione do nowej gry. Jest też dwanaście nowych map. Z ciekawości pierwszą mapą, do której zajrzałem była Desert Glory. W tym przypadku jedyną dodaną rzeczą jest możliwość "dorobienia" sobie jeszcze jednego wejścia do pokoju z więźniami poprzez użycie C4. Inne mapy przeszły poważniejsze zmiany w wyglądzie. Dodano też stacjonarne karabiny maszynowe, z których można wykosić grupkę żołnierzy. Niestety trzeba przyznać, że w SOCOM II gra się teraz trochę jak w Unreal Tournament, bardziej widowiskowo.

Szybko postanowiłem zaopatrzyć się w nowy zestaw broni. Ciekawostką są wyrzutnie rakiet. Trzeba ukucnąć, załadować i porządnie wymierzyć tak, aby nie posłać samego siebie do piachu. Jednak gdy uda się z takiego czegoś wypalić, można posłać na tamten świat nawet całą drużynę. Drugą ciekawą rzeczą jest mina, która wybucha dopiero, gdy ktoś na nią nadepnie. Więc nawet po śmierci można zyskiwać punkty po uprzednim rozmieszczeniu takich wynalazków. Mapy, w które później zagrałem okazywały się jeszcze ciekawsze. Na przykład Fox-Hunt jest jak ogromne pole pokryte wysoką trawą gdzie nie ma nic oprócz kilka zniszczonych budowli i paru bunkrów wyposażonych we wcześniej wspomniane stacje CKM-ów. Zadanie na tej mapie polega na doprowadzeniu VIP-ów do jednej z dwóch stref ewakuacyjnych.

Jest jeszcze kilka zmian technicznych. Poprawiono rozmowy głosowe - teraz, gdy osoba mówi, jego imię/nick jest wyświetlany w rogu ekranu, a nad jego głową pojawia się ikona. Możliwe jest również prowadzenie rozmów w lobby, a sama jakość przekazu jest znacznie wyższa. Również kontrola nad żołnierzem uległa lekkim zmianom. Na przykład przechodzenie z pozycji stojącej do leżącej jest znacznie łatwiejsze i szybsze. Można to nawet zrobić w biegu, wystarczy wcisnąć "trójkąt", a w ciągu sekundy postać uderzy szczęką w glebę. Bardzo fajną rzeczą jest to, że można zatańczyć nad trupem przeciwnika. Wygląda to zabawnie, gdy nad ciałem zbierze się grupka graczy i wszyscy razem zaczną wymachiwać rękami i nogami.

Warto też wspomnieć, że SOCOM 2 jest już drugą grą, która może współpracować z twardym dyskiem dołączanym do PS2. Co prawda nie znajdziecie go na sklepowych półkach jeszcze do marca przyszłego roku, ale SONY już obiecuje nowe mapy i bronie.

Grafika jest teraz wyraźniejsza, postacie seals-ów wyglądają fantastycznie. Mapy także wyglądają ładnie, aczkolwiek wyraźnie widać, że w jedne włożono więcej pracy niż w drugie. Stary SOCOM miał bardzo realistyczne odgłosy strzałów, tu właściwie dźwięk jest bez zmian, dodano tylko muzykę, która dynamicznie dostosowuje się do akcji.

SOCOM 2 zrobił na mnie ogromne wrażenie, jest znacznie bardziej dopracowany niż poprzednia cześć. Ale na premierę w Europie przyjdzie poczekać jeszcze kilka miesięcy...

Floyd

N+: Dzięki Floyd! A shoty w Hotshots!

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

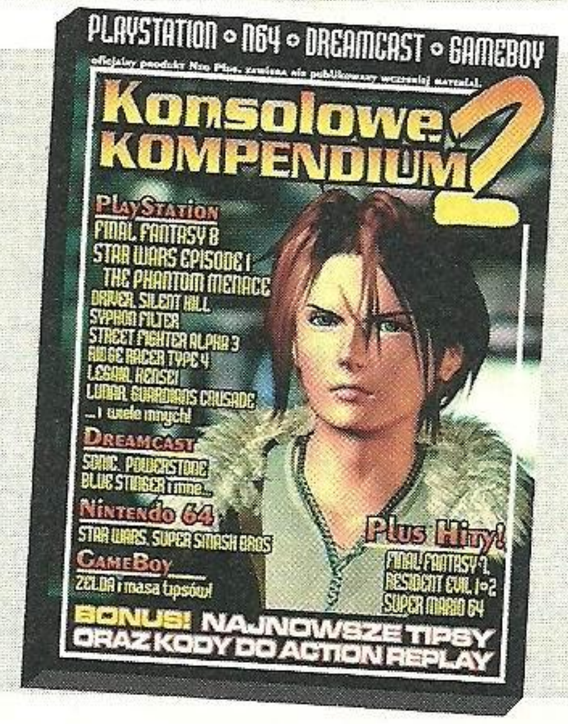
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

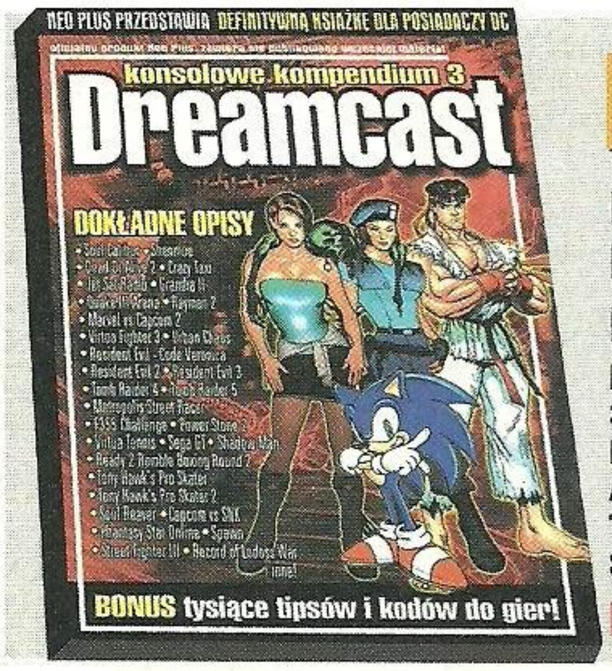
KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3



Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

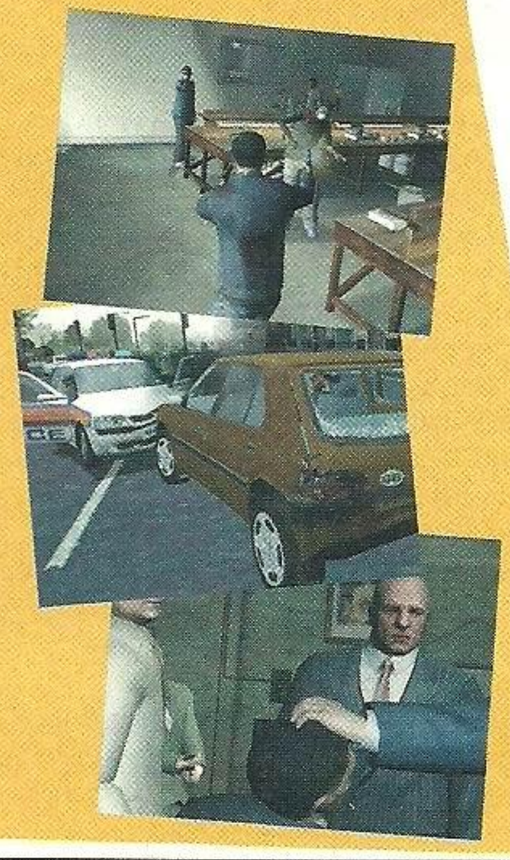
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ DWA NUMERY ARCHIWALNE, LUB PRENUMERATĘ, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJĘ DEMO GRY THE GETAWAY NA PLAYSTATION 2!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku.
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.
UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - **40 zł** (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - **80 zł** (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 40 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 80 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Zamawiam numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Kompendium 1. Wpłacam 14.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Kompendium 2. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Kompendium 3. Wpłacam 19.99 zł na konto Independent Press.

ARCHIWALIA

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2 - nareszcie jest!

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 42 kwiecien 02
OPISY: Shadowman 2, Fatal Frame
RECENZJE: Star Wars Jedi Starfighter, Kings Field, Fatal Frame, Mad Maestro, Army Men RTS
EXTRA: Resident Evil na GameCube!
Importy: Tekken 4, Onimusha 2, Soul Calibur 2,

NEO PLUS nr 43 maj
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4, Smash Court Tennis
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje pierwszych gier.

NEO PLUS nr 44 czerwiec
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Toky-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdz.
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver
EXTRA: PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, SLy Cooper, WRC2 oraz ECTS 2002!

NEO PLUS nr 47 listopad
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eterenal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 2003
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars

NEO PLUS nr 50 luty
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 51 marzec
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

telefon: .....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

wpłacający: .....

ul. .....

- -

.....

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....
podpis przyjmującego

na dobro: INDEPENDENT PRESS

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

Zbliżają się święta, a wraz z nimi różne atrakcje w rodzaju na przykład wysypu fachowych gier. Przy tej okazji chciałem zauważyć, że numer jest grudniowy, ale dopiero w tym styczniowym będę mógł zapytać czy byliście grzeczni i kto się boi rózgi od krzykliwie ubranego grubasa z brodą. Trzymajcie się.

banan@neoplus.com.pl

MAMY DRUGĄ

Piszę do Was niejako zainspirowana listem Anko. Właściwie to nie będę się bezpośrednio odnosiła do niego, ale do komentarzy konkretnych fragmentów. Czytając je poczułam się trochę dziwnie.

Bardzo się starałem.

Czy Wam naprawdę wydaje się, że dziewczyny grające są jakimiś ewenementami, czy coś w tym stylu?

No więc – mi tak.

Ja osobiście staram się za wszelką cenę pokazać, że jestem graczem. A mimo to paradowanie po mieście w koszulce z Soul Calibura nie odnosi choćby najmniejszych skutków!

Zakładam, że nie jest ukryta pod kurtką. Może problemem są właśnie te najmniejsze skutki? Znaczy się nie - chłopaki gracze to dosyć nieśmiała grupa.

Pytacie, gdzie ukrywają się takie dziewczyny? A ja Was zapytam, gdzie do cholery podziewają się te tłumy męskich konsolowców?!

Tu mnie masz. Prawdę mówiąc to gracze konsolowi są dosyć mocno rozproszoną grupą. I płochliwą, jak każdy dżentelmen, który najbardziej atrakcyjne kobiety swego życia oglądał na ekranie telewizora.

Dobra, być może nie mam podstaw do narzekania. W końcu nie wszystkie grające kobiety muszą posuwać się do tego stopnia, aby się ujawnić. Ale jeśli tak jest, to czy zastanawialiście się chociaż przez chwilę dlaczego? Nie? No to może przytoczę taką sytuację z własnego doświadczenia.

No to jedziemy.

Dworzec, czekam na pociąg. Mam jeszcze pół godzinki, postanawiam więc odwiedzić miejscowy salon gier. Szybki rzut okiem na automaty pod ścianą i momentalnie moją twarz wykrzywia podejrzliwy uśmieszek - jest mój ukochany Tekkenik. Wyciągam drobne z kieszeni i jazda. Ledwo skończyłam pierwszą walkę, czuję czyjś oddech na karku (napięcie rośnie...). Obracam się i widzę dwóch gości z rozdziawionymi gębami.

Brzmi zupełnie jak dwa egzemplarze Konsolo Sapiens Erectus.

Pada pytanko, czy mogą się dołączyć, po czym jeden z nich wrzuca monetę z miną w stylu „No, to zaraz pokażemy jej, jak się gra w Tejkena" i rozpoczynamy.

Czuję, że mamy tu do czynienia z westernową historyjką, w której rolę szeryfa odgrywa nasza autorka.

Od razu widać, że nowicjusz to nie jest. Ale kiedy po czwartej przegranej przez niego rundzie mówię, żeby wciskał left punch kiedy leży, to okizeme nie zabiorą mu tyle życia, słyszę tylko ironiczne „Phi" i gostek wypuszcza z dłoni gałkę, żeby niby wyszło, że kulturalnie mi się podstawił, ot co!

Słabe.

Większość z Was pewnie już wie, do czego zmierzam. Otóż faceci, niby to grające laski traktują jak cud, ale jak przyjdzie co do czego okazuje się, że to wcale nie tak. Bo jak już się trafi jakaś panna, która potrafi zgasić gościa swoją wiedzą, to od razu jest be, fe i w ogóle.

Bo ubodłaś męską dumę. A trzeba prawdziwego twardziela, żeby po takiej porażce z godnością porozmawiać z przeciwnikiem. Swoją drogą nie przypominam sobie, żebym zbyt często widywał dziewczyny w salonach gier...

Nie wiem, może mężczyźni mają jakieś kompleksy na punkcie swojej przewagi, jeśli chodzi o wiedzę w tych tematach?

No widzisz - i sama do tego doszłaś.

No, moi drodzy, z takim nastawieniem nie liczcie na to, że dziewczyny znające się na grach wysypią się drzwiami i oknami na ulice.

Faktycznie to raczej nie posłuży rozwojowi damsko-męskich związków z konsolą w tle.

Ja sama studiuję na koreanistyce. Interesuję się grami, trenuję taekwondo (jako takie następstwo moich zainteresowań).

To jakaś ciekawa tendencja z tymi sztukami walki i grami. Cholera, jeżeli jest Was jeszcze więcej to ja się nie dziwię, że chłopaki się Was boją. Ja sam miałem koleżankę w podstawówce, która regularnie klepała moich kolegów. Ja byłem raczej mały i mnie oszczędzała. Żałosne, nie?

No i większość moich znajomych to właśnie gracze-faceci. Oni traktują mnie jak osobę równą sobie, ale przytoczona przeze mnie sytuacja wyraźnie świadczy o tym, że nie wszyscy mężczyźni mają do tego odpowiednie podejście.

No z tymi mężczyznami to bym nie przesadzał. Mówimy raczej o... młodzieńcach. Tak, myślę, że to właściwe słowo.

Jeśli więc chcecie, aby kobiety miały jakiekolwiek szanse zaistnienia w naszym małym konsolowym światku, dajcie im do tego warunki!

Ja ze swojej strony staram się.

Bo na dzień dzisiejszy, szczere chęci nie wystarczą. Zastanawiam się też, dlaczego na błędy grającej w salonie kobiety nikt nie przymyka oczu tak, jak dzieje się w przypadku, gdy owym graczem jest facet.

Fotokonkurs drugi. Do jakiej gry nawiązuje zdjęcie zrobione i nadesłane nam przez Mariusza Nakielnego? Zwycięzca otrzyma od nas... Hmm... Koszulkę z logo Ubi Soft. Konkurs z poprzedniego numeru jest ciągle aktualny, bo tamta fotka nie nawiązuje ani do Matrixa, ani do Manhunta itp. itd. Piszcie na: gulash@neoplus.com.pl

Bo kobieta to postać egzotyczna i przykuwa uwagę znacznie bardziej niż jakikolwiek koleś. A co za tym idzie łatwiej zauważa się wszystko, co robi. No i nie zapomnij - grająca kobieta rozpala wyobraźnię - nie dość, że kobieta to jeszcze gra. Ale dosyć już utrwalania tych stereotypów.

OK, przejdźmy może do przyjemniejszej sprawy, a mianowicie Soul Calibura (tak, tak, wiem, że jest to temat bardzo często poruszany na łamach FAQ w Neo+, ale mam nadzieję, że nie znudził się on Wam jeszcze za bardzo).

Mnie? Soul Calibur? Daj spokój.

Druga część z tej sagi Namco jest do dziś jedną z moich ulubionych pozycji (po Metal Gear Solid i Vagrant Story, których jak do tej pory nic nie przebiło).
Oczywiście zaczynałam od Soul Edge'a, ale to właśnie SC wywarł na mnie tak ogromne wrażenie. Szkoda, że dwójka to już nie to samo.

Prawdę pisząc, to mnie również najbardziej podoba się SC.

Niestety gierka straciła gdzieś ten specyficzny klimat poprzednich części. Postaci nie są już tymi przepełnionymi emocjami ludźmi, u których desperacja w dążeniu do zdobycia legendarnej broni była wyczuwalna na odległość. Jako, że jestem bardziej erpegowcem niż fanką bijatyk, wielką rolę przywiązuję do fabuły (moje ulubione tytuły chyba mówią same za siebie). Jasne jest, że od bijatyk nie powinno się wymagać epickich historii na miarę Squaresoftu, ale jakaś tam otoczka fabularna zawsze jest.

Prawdziwym mistrzem w tej dziedzinie jest Dead or Alive.

W SC natomiast, przynajmniej jak dla mnie, miała ona sporawy wpływ na wybór faworyta, jeśli chodzi o postaci.

Każda z nich postawiła sobie teoretycznie ten sam cel - zdobyć Soul Edge'a. Tak naprawdę jednak intencje takiej np. Taki a Hwanga mimo wszystko różniły się od siebie. Sprawiało to, że do jednych bohaterów przywiązywaliśmy się bardziej, do innych mniej, w zależności od cenionych wartości. Ale zawsze jakieś tam emocje i odczucia w stosunku do wojowników były. Na takiej też podstawie doszłam do pewnych wniosków związanych z postaciami. Przykładowo taki Siegfried/Nightmare. Jakby nie patrzeć, pan Schtauffen jest postacią tragiczną. Oczywiście w sensie tragizmu postaci, więc proszę o nie przekręcanie sensu zdania.

Tak długo, jak ja odpowiadam na te listy raczej nie ma obaw, aby doszło do takiego przekręcenia.

To, do czego nieświadomie doprowadził ten chłopak całkowicie mijało się z jego postanowieniami i celami z SE. Nastolatek z tragiczną przeszłością, który miał przed sobą jeszcze praktycznie wszystko, w końcu części pierwszej, gdzie emocje biorą górę nad zdrowym rozsądkiem przeistacza się w Nightmare'a, krzyżując tym samym nie tylko plany pozostałych bohaterów, ale i swoje.

Ja to w ogóle byłem zachwycony, bo okazało się, że moja ulubiona postać odgrywa kluczową rolę w kontynuacji.

Z przystojnego chłopaka zmienił się w ukrywającą szkaradne ciało w metalowej zbroi kreaturę. I o dziwo pomimo tych wszystkich zmian, nie zmieniły się odczucia graczy w stosunku do niego! Nightmare'a jest mi bardzo żal. To wszystko, co spotkało jego, lub też jak wolicie Siegfrieda, jest smutne. Dlatego też uważam, że Sieg jest jedną z najpiękniej przedstawionych tragicznych postaci z bijatyk.

Przeciwstawić mogę mu tylko postać Mokujina.

Chociaż, tak czy tak wolę Kilika (jest słodziutki). Ale każda z postaci w Soul Caliburze może być na tyle dogłębnie przeanalizowana, że zdania na ten temat są bardzo rozbieżne. Jedyne, co w bohaterach SC denerwuje (przynajmniej mnie), są te wszystkie „nastolatki", jeśli w ogóle można je tak nazwać. Mam tu na myśli przykładowo taką Talim, czy Cassie, które w ogóle nie pasują do klimatu Soula. No bo przynajmniej mi wydaje się, że panienki w ich wieku normalnie raczej nie zasuwają z bronią po ulicach.

Taka konwencja - rzadko kiedy zdarza się też, że wielki miecz łypie czerwonym okiem, a uzbrojony w skórzane pasy na oczy niewidomy psychoz przeżywa trzykrotne trafienie półtorametrowym mieczem w głowę.

Już zżera mnie ciekawość, co Namco wykombinuje w kolejnej części.

Mam nadzieję, że kombinacja ta obejmie takie detale jak eliminacja Necrida plus trójki wesołych systemspecifików.

Chociaż po Tekkenie 4, który wypadł o wiele gorzej niż Tag czy chociażby T3 mam obawy o losy tej serii. Ale zobaczymy, ocenimy.

I to nieprędko, jak sądzę.

Teraz jest jeszcze za wcześnie, żeby debatować na ten temat. Chciałam jeszcze dorzucić parę słów na temat Metal Gear Solid. W jedynkę grałam już parę ładnych lat temu. Kiedy pierwszy raz zobaczyłam tę grę, nie przypuszczałam, że historia w niej przedstawiona tak mnie rozbroi! Ale zrobiła to i do dziś mogę przechodzić MGSa w kółko. A scena śmierci Sniper Wolf jest (chyba nie tylko dla mnie) jednym z najpiękniejszych i najbardziej wzruszających momentów w historii gier. Nigdy nie przypuszczałam, że gra z tego gatunku może mieć TAKĄ fabułę. Gigantyczne ukłony w kierunku twórców z Konami. Co tu dużo ukrywać, są wielcy. Zresztą wiedziałam to już po Suikodenie 2.
W tym miejscu zakończę przynudzanie, bo list wyszedł o wiele dłuższy niż miał być w początkowych założeniach. Ale jeszcze się odezwę, nie uwolnicie się ode mnie tak łatwo.
Yumetun

Mam nadzieję. Bo mnie się podobało. Zachęcam też do pisania inne czytelniczki - zdjęcia mile widziane.

XBOX HATERS

Dlaczego nie lubicie Xboxa? Dlaczego?! Sorry, ale to widać i słychać jak na dłoni, ale spoko to wasza sprawa, ja lubię wszystkie konsole itd.

Tak, drodzy fani Nintendo - jak się okazuje nie lubimy też Xboxa.

I moje pytanie, co do waszego pisania - dlaczego piszecie takie bzdury, co do gier nowych? Piszecie news, że gra jest spoko itd., a jak gra wychodzi to ją tak opisujecie, że to się kupy nie trzyma - grafika nie taka, dźwięk nie taki itd.

Hmm. No nie wiem. Może dlatego, że w Newsach piszemy o grach, których nie widzieliśmy jeszcze na oczy i o których wiemy tylko tyle, ile na ten temat powiedzieli twórcy, a jak wiadomo każda pliszka swój ogonek chwali itd. A przy recenzjach - no cóż - wtedy opisujemy już gotowe dziełka, które wpadają nam w ręce.

Nie uczycie się na błędach!! Czytajcie wasze pierwsze numery, to było pisanie mądre, obiektywne itd... Ale widać, że komercja wdziera się do pisma i rutyna, po prostu piszecie bez przyjemności... Dzięki i tak was lubię... I czytam.
brad cor

Trochę mnie zaskoczyłeś tym wnioskiem, ale luzik.

DEFINICJE I OCENY

Czytałem kiedyś w listach (nie wiem gdzie) jak jakiś gościu napisał, że jest HardCorowym graczem i że gra ponad 4 godziny dziennie.

Lektura Twojego najeżonego błędami listu budziła we mnie niezdrowe emocje. Tak wielkie, że postanowiłem podzielić się nimi z czytelnikami.

Toż on chyba żarty sobie robi, jasne nie chodzi o to aby grać cały dzień i kończyć grę za grą ale i nawet wtedy nie będziesz graczem Hard Core moim zdaniem są dwie możliwości:
1: Z miłości do jakiś gier możesz mając PS2 i pieca niejeden piecowiec by pozazdrościł (ja funduję, brat używa), a ty wyciągasz z szafki NESa i grasz w Ninja Gaiden aż przejdziesz i tylko dlatego, że lubisz tą gierę.

Radykalne, ale może być.

2: Granie jest dla ciebie najwyższym priorytetem i grasz kiedy tylko możesz.
Nie chodzi o to, że ja nim jestem (choć znajomi tak mówią) ale należy się zastanowić trochę czy gra się tylko dla tego, że gry są nowe ładne itd.

Jasne. Bo hardkorowiec to musi grać w gry brzydkie i koniecznie stare.

Z kolei inny koleś napisał, że nie chciałby mieć dziewczyny, która gra na konsoli. Zupełnie się z nim nie zgadzam. Myślę że jest to zajebista sprawa pod warunkiem, że można z nią pogadać i o innych sprawach (nie wspominam już nic o...).

Yumetun - oto kandydat numer dwa. Zanim podejmiesz decyzję, z którym z naszych bohaterów wyjedziesz do hotelu w Bieszczady głos spoza kamery jeszcze raz przypomni Ci ich sylwetki.

Niestety w mieście gdzie mieszkam mało jest konsol, a jeżeli już są, to jakieś dzieci, co im stary z Niemiec zabawkę przywiózł z Tekkenem. A co mówić o jakiejś grającej niewieście.

Są przynajmniej dwie, o których wiem ja.

PS: W listopadowym Neo zobaczyłem recenzję Władcy Pierścieni i przypomniałem sobie o tym, że z miesiąc temu zrobiłem tłumaczenie Soul Calibura na PS2 (niestety nie miałem wtedy wersji PAL więc jest to NTSC) miałem nawet ją wam podesłać ale zapomniałem.

Byuoby miuo, jak napisałby Screwball. I żebyśmy się dobrze zrozumieli - przetłumaczyłeś czy również zaimplementowałeś jakimś magicznym domowym sposobem?

Zresztą ostatnio tłumaczę inną grę, X-menów. W dorobku mam też Top Guna (Muzę też zmieniłem), Twin Caliber i DIZZY na NESa.

Szacuneczek. Tylko nie bardzo wyobrażam sobie, co chcesz tym zrobić. No chyba, że chciałbyś uderzyć do działu lokalizacji gier konsolowych i spróbować przekonać do siebie pracujących tam ludzi. Electronic Arts działa.

Jak chcesz to mogę go wam podesłać (pocztą) niestety tłumaczenie Twin Caliber straciłem po awarii dysku, a Top Guna to jeszcze trzeba dopracować (Beta 03). Pozdrowienia
AVErsiv

TAK DOSYĆ RÓŻNIE

W związku z natłokiem spraw i małą ilością czasu dzisiaj się ścisnę do kilku punktów.

1) Czemu taka cena bez żadnego uzasadnienia? Ja wiem, że papier ekstra, że VAT, że zarobić też trzeba za rzetelną pracę, że mało reklam, ale "inni" mają 100 stron. Chciałbym żeby N+ starczyło mi na więcej czasu niż te kilka dni.

Prawdę mówiąc uzasadnienie niestety zawsze jest takie samo - cena papieru rośnie, koszty utrzymania także i niestety, co jakiś czas konieczne są zmiany cenowe. Wiem, że to przykre, ale niestety - nieuniknione.

2) W związku z promocjami kupiłem sobie GCN i uważam, że to jest odpowiednia pora by się w niego zaopatrzyć. Są dobre gry zarówno już na półkach jak i „na horyzoncie". I czytam Neo Plus. Czemu zatem nie czuję się „debilem" jak pisze Madafakers czy jak mu tam?

Uch. Zakończmy już ten temat. Ale w sprawie GCN'a - obniżki ceny konsoli i rozmaite superpromocje rzeczywiście doprowadziły do tego, że teraz opłaca się zdobyć tę konsolę znacznie bardziej niż kiedykolwiek. Jeżeli więc ktoś ma ochotę zagrać w kilka cudownych gierek (i nie przeszkadza mu to, że specjalnie wielu nowych hiciorów to już nie przybędzie) - teraz ma najlepszą okazję. Proszę - napisałem to.

4) Hmmm, no dobra wiem, że czasem zasypuję Was debilnymi mailami, ale po ukazaniu się tekstu Matta o horrorach trochę się wkurzyłem. Akurat napisał o nich wtedy, gdy ja wysłałem do Was maila o tej samej tematyce. Nie wiem jak to wygląda u Was od środka, ale ja nie widziałem podobnych tekstów ostatnimi czasy. Pieprzone zbiegi okoliczności. Nie ma to jak czuć się zawiedzionym. Postaram się coś lepszego napisać. Niż Matt :-)

Przez moje ręce nie przechodzi cała korespondencja z redakcją, ale nie podejrzewałbym Matta o próbę zagarnięcia twojego tematu.

5) Ciekawi mnie czy Screwball zna Norfa. Te same klimaty.

W sumie byuoby to możliwe.

6) Zdjątko z FAQ kojarzy mi się z Silent Hill 3. Co ciekawe nawet mój całkowicie lamerski w tym temacie brat gdy tylko zobaczył ową fotkę wymówił tę magiczną nazwę. Coś w tym jest.

TECHNIKUM im. J.S. Poyepa

Na pytania natury technicznej odpowiada red. Poyep - piszcie do niego pod adresem: poyep@go2.pl. Prośba o polskie znaki!

Sprostowanie! W poprzednim numerze omyłkowo napisałem, że zestaw Logitech Z-680 nie ma dekodera Dolby Pro Logic II - to oczywiście pomyłka, za wprowadzenie w błąd przepraszam.

Cześć,
Mam do Ciebie jedną sprawę. Posiadam PS2 już chyba trzy lata i niestety teraz konsola wczytuje płyty o wiele dłużej niż na początku. Kiedyś zawsze po zresetowaniu włączała się od razu gra lub film, a teraz najpierw jeszcze wchodzi menu konsoli, a dopiero po jakimś czasie włącza się gra/film. Nie jest to wielki problem, ale czy jest na to rada?
Z góry wielkie dzięki.
Anderson

Laser się ślizga szukając ścieżek, co oznacza, że może wymagać czyszczenia, albo rekalibracji.

Szacunek dla Poyepa.
Posiadam PlayStation 2 i telewizor niemieckiej firmy Loewe - Aconda 9372 ZP. Niestety nie posiada on opcji wyświetlania obrazu progressive scan. Nie jestem pewien, czy mogę uruchomić ten tryb w Tekken 4 lub Soul Calibur 2. Słyszałem, że można zniszczyć przez to kineskop.

Niestety na telewizorach nieobsługujących progressive scan wymuszenie tego trybu najprawdopodobniej spowodowałoby uszkodzenie kineskopu. Nie radzę próbować.

Siemka Panie Poyep!
Mam na oku pewien zestaw głośników (Creative Inspire GD580) z trzema dekoderami. I chciałbym się dowiedzieć czy jest to dobry zestaw czy lepszy jest np. proponowany przez Pana zestaw 5500. Byłbym bardzo zobowiązany za odpowiedź. Pozdrawiam!

Model GD580 jest nowszą konstrukcją z dodatkowym dekoderem systemu DTS oraz DPLII, poza tym dodano system przetwarzający dźwięk stereo na sześciokanałowy. Wzmacniacz pozostał praktycznie bez zmian, ale i tak jest to lepszy sprzęt niż 5500.

Witaj,
Właśnie stałem się posiadaczem PlayStation2 wraz z Tekkenem 4 i mam kilka pytań. Jak się uruchamia gra to wyskakuje okienko, w którym się wybiera 50Hz/60Hz i progressive scan, co to oznacza? W ustawieniach konsoli jest do wyboru tryb 16:9, 4:3 i full screen, co to znaczy?

50Hz to częstotliwość odświeżania ekranu w telewizorach z systemem PAL, jednak większość nowszych telewizorów może również obsługiwać częstotliwość 60Hz (taką jak w TV z systemem NTSC), co daje szybszą animację kosztem niższej rozdzielczości wyświetlanego obrazu. Przełącznik 50Hz/60Hz jest co raz częściej zamieszczany w grach wydawanych w Europie - sprawdź, czy po przełączeniu na 60Hz obraz będzie wyświetlany prawidłowo. Progressive scan to tryb wyświetlania obrazu tak jak w monitorach komputerowych (bez przeplotu), jednak telewizor musi obsługiwać tę funkcję (patrz powyżej). Co do ostatnich trzech rzeczy - 16:9 to tryb przeznaczony dla telewizorów panoramicznych i oznacza on stosunek szerokości ekranu do jego wysokości, 4:3 to samo, ale w normalnych telewizorach. A full screen to po prostu pełny ekran - w przypadku zwykłego (4:3) telewizora czarne pasy u góry i dołu ekranu zostaną wyeliminowane.

Witam!
Chcę kupić zestaw 5.1 i podłączyć go do PS2. Mam w związku z tym kilka pytań: Co lepiej kupić? Prosty zestaw głośników np. Creative 5700? Czy może zestaw kina domowego SONY HTP 1100? Chodzi mi o jakość dźwięku, bo słyszałem, że w owych prostych zestawach jakość jest dużo gorsza, a jeżeli tak, to jak to się ma do różnicy w cenie między nimi? Inna sprawa to mój pokój - ma tylko 13metrów kwadratowych. Czy nie jest za mały? Z drugiej strony to na różnych zdjęciach i schematach od producentów, głośniki takie stoją blisko siebie. Jak myślisz? Czy konsole następnej generacji będą korzystały z obecnych standardów kodowania dźwięku, czy z lepszych (6.1 lub 7.1)? Pozdrawiam
Rafał

Poyep: W przypadku pokoju o powierzchni 13 metrów wybrałbym tańszy zestaw, chyba że zamierzasz słuchać muzyki w stereo, w przeciwnym razie nie odczujesz różnicy. Polecam rozpatrzenie zestawu Z-680 od Logitecha. Myślę, że kolejne generacje konsol będą korzystały z systemów 7.1, skoro już teraz dostępne są karty dźwiękowe obsługujące ten system.

Nie, nie ma. Pudło.

Od razu dodam, że „Drabina Jakubowa" wymiata sceną z metra i ze szpitala. Respecta.

Prawda.

7) Ayyy czy Ayeee?

Zależy czy doniczka spadła ci na stopę, czy też w stanie ciężkiego upojenia alkoholowego próbujesz nawiązać rozmowę z leżącym pod twoją ławką gościem w parku.

Tyle, pozdrowienia i sto całusów dla Anko.
Pewnie ma już z tysiąc fanów :-)
Mielu

Kryptofanów. Ale ma. A w tym numerze jest też Yumetun.

WAMPIR Z NETU

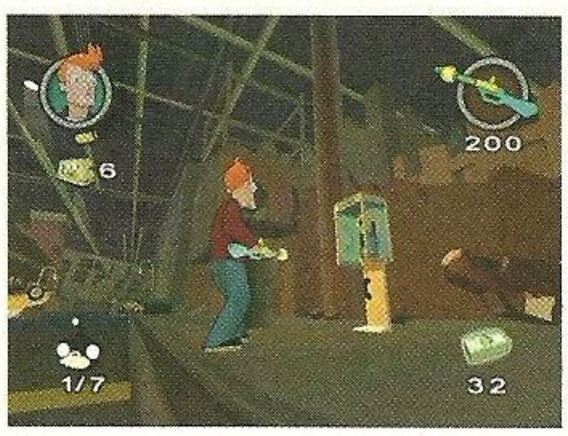
Co tu dużo gadać, dla podpuchy daliście jako wygraną portfel z FFVIII (że niby w FF jest budka z telefonem, hahahaha), dobrze że nie łyknąłem tej podpuchy (haaaaa).

Spryciarz z Ciebie. I w tym momencie twoja fotka też sprawie wrażenie podpuchy…

Potem oczywiście następna podpucha z MANHUNTem. Też nie dałem się nabrać, bo byle „leszczyk" po przeczytaniu zajawki do arta, napisze że to do tej gry nawiązuje i znów się nie udało.

No cóż, profesorze Moriarty - widzę, że trafiłem na godnego siebie przeciwnika.

Na moje oko to nawiązuje do gierki FUTURAMA (dowód w załączniku). Torebka też była!!! Ale zeżarła ją ta czarna małpa w prawym dolnym rogu ekranu (dlatego ma takie wielkie oczy).
Pozdrawiam,
GOONiE



Nibbler chciałeś powiedzieć?
No więc pudło. Nie chce mi się wierzyć, że nikt na to nie wpadł. Dowód jest, ale nie o to chodziło. Ale całkiem niezły strzał.

PAN NIEJASNA TEORIA

„Manhunt". Banan słusznie zauważył, że: „pół roku od premiery Take 2 będzie miało w toku przynajmniej kilka procesów...".

Taki cwaniak z niego, bo wiedział o procesie wytoczonym firmie przez rodziny dwóch osób, z których jedna zginęła, a druga została postrzelona przez parę dzieciaków podobno zainspirowanych Grand Theft Auto III czy Vice City.

Pewne jest także, że gra stanie się bohaterem programów o agresji.

Świetnie, że się ze mną zgadzasz. Ale to zostawia mi raczej niewielkie pole do roztoczenia przed naszymi czytelnikami przyprawiającej o wypieki dyskusji. Albo chociaż lekkiego ich rozbawienia.

I znowu zostaniemy przedstawieni (my gracze) jako pozbawione ludzkich odruchów monstra.

Nie, luzik - to producenci gier zostaną. My zawsze możemy się tłumaczyć, że nie wiedzieliśmy co to za gra.

Pozostanie nam uśmiechnąć się nad brakiem profesjonalizmu dziennikarzy, którzy dostrzegają jedyny słuszny punkt widzenia.

Ale pociesz się, że nierzetelność dziennikarska to nie tylko błędy w sztuce przy pisaniu o grach. I oskarżaniu ich o wszystko, o co się da. To wykracza znacznie dalej.

I tak jak zazwyczaj - z burzy medialnej nic specjalnego nie będzie wynikać. A szkoda, bo uważam, że pisanie: „wciąż nie przeprowadzono żadnych badań, które ponad wszelką wątpliwość dowiodłyby, że granie..." jest usprawiedliwianiem się. Badania, te o brutalności w grach i telewizji, są i pokazują, że istnieje wpływ na ludzi (dzieci), którzy takiej właśnie rozrywce się oddają.

Nie przypominam sobie jakiejś fachowej pracy naukowej, z której niezbicie wynikałoby, że gry w ogromnie szkodliwy sposób wpływają na normalnych ludzi. Także tych młodych.

Przy ogromnych pieniądzach prawda wygląda nieco inaczej, więc będzie „Manhunt", możliwe, że będzie też „Womanhunt".

Nie bardzo rozumiem, co chcesz powiedzieć. Jeżeli gra się sprzeda to zapewne ktoś gdzieś pomyśli o sequelu, ale po GTA III nie zauważyłem szczególnej eskalacji brutalności w grach video. Dalej są tak samo po brzegi wypełnione masakrowaniem przeciwników, jak były od dawna. Chodziło mi raczej o to, że Manhunt będzie niezwykle łatwym celem do dziennikarskich ataków. Nawet pomimo, że na dobrą sprawę nie zrobi niczego, z czym wcześniej nie stykaliśmy się na przykład w Tenchu. A o symulatorze wojownika Ninja nie piśnie nawet jeden marny dziennikarzyna…

Ale przypomnijmy sobie jak mając „naście" lat zobaczyliśmy pierwsze gry np. na PSX. Co się wówczas działo z naszą wyobraźnią? Nie można też stawiać sądu, że po „The Getaway" staniemy się 100% przestępcami.

No jasne że nie. Po obejrzeniu „Żądła" z Redfordem też nie. „Zemsty" z Melem Gibsonem również. Po obejrzeniu „Przekrętu" - także. I tak dalej. I dalej. I dalej…

Dlatego odwołam się do filmu, aby pokazać pewien punkt widzenia na „Manhunt". TVP 1 przedstawiła niedawno film „Odkupienie", w którym gra Christopher Lambert. Główny zły tego filmu odrąbuje (między innymi) kończyny swoich ofiar, ale nie jest tylko kolekcjonerem. On je później łączy i tworzy postać Jezusa na krzyżu. Przemierzamy ten film razem z policjantem, z którym oglądamy te wszystkie zbrodnie. A kamera w tym obrazie jest bardzo dokładna i wszystkiemu możemy się przyjrzeć. Koniec wiadomy, policjant zabija złego, wraca do żony, odzyskuję wiarę i mówi: „wszystko będzie dobrze". Po krwawej łaźni wszystko będzie dobrze.

Tu mała uwaga od Banana: „Odkupienie" to słabe połączenie dwóch filmów - świetnego „Siedem" i klimatycznego „May". Ale wyjąwszy walący po oczach naturalizm ujęć z mięsem ludzkim w roli głównej, „Odkupienie" ustępuje obydwóm filmom. Również jeżeli chodzi o zakończenie.

Ale spójrzmy na film „8 milimetrów", o którym wspomina Banan. Tutaj Nicolas, a my razem z nim, wędrujemy po okropnościach ekranu, jednak coś się zmienia i jest inaczej. Zmienia się gdyż bohater rozpada się na naszych oczach, załamuje się, płacze jak dziecko, bo nie może przyjąć i uwierzyć w zło, którego doświadczył. Spójrzmy w ten sposób na granie w tytuły takie jak „Manhunt" i zapytajmy się czy wszystko będzie dobrze.
Fax

Musze przyznać, że nie do końca jestem przekonany o tym, jakie właściwie stanowisko chciał zająć Fax. No ale jakieś zajął. Oczywiście nakłanianie Was do wypowiedzenia się na niezwykle świeży temat - przemoc w grach video - byłoby delikatnie mówiąc słabe, ale jestem ciekaw, co sądzicie o Manhuncie. Czy w ogóle Was bulwersuje czy też jesteście równie zrównoważonymi jednostkami jak ja, który uważam, że Manhunt jest czymś czego mi brakowało. Nie wiedziałem, że brakuje mi takiej gry, ale po wizycie w Rockstarze przekonałem się, że tak właśnie jest. I już nie mogę doczekać się, żeby włożyć na głowę słuchawki i zacząć przekradać się cieniu za niespodziewającymi się niczego „łowcami". Szczególnie z tych popieprzonych Smiley'ów…

banan selecta_

Czym jest śmierć poligonalnego ludka? Z jednej strony nie traktujemy komputerowych postaci jako istniejących realnie, z drugiej przypisujemy, czy też musimy im przypisywać autentyczność, żeby przygoda miała prawdziwy posmak, siłę oddziaływania.
Etap 1 – popędy. Przyjrzyjmy się relacji gracza z pewnym tytułem, którego dwie części popełniło Stainless Software. Ja nie kryjąc satysfakcji z obcowania z tymi grami, ochrzciłem je mianem genialnych.
Żądzy część 1 i 2, Carmageddon i Carpocalypse Now.
Pierwszy kontakt z Carmą był zupełnie przypadkowy. Nic nie wiedziałem o tej grze. Na płycie z demami zobaczyłem screeny, były interesujące... W przeciwieństwie do jednego z autorów listu do NeoP, mnie Max – „bohaterski kierowca" zauroczył. Był i jest wymowny do bólu. Żeby „zrozumieć" jakiego wymaga od nas stosunku do wszystkiego co się rusza i tego co udaje, że ruszać się nie może, nie trzeba mu patrzeć w oczy, wystarczy spojrzeć na jego twarz gdziekolwiek... Start, zaczyna się wyścig. Wrooom. O ja (NIE Yeah), pociągnęli gościa z chorągiewką. Tutuyyfff, kurcze, inne samochody nie dają ani się rozpędzić, ani prosto jechać. Leewo, prawooo, pośliz(sss...)g... (...kurczybyki), stoję na wjeździe do bocznej uliczki. Niezidentyfikowane panie, jedna w krótkiej spódniczce kroczy parę metrów ode mnie. Dobra, dajcie (prośba) spróbować. No nie krzycz. Głupia nie uciekaj i tak cię przejadę. MLAaSK. Jedna pani khm... przelaciałY... przez ekran, po czym „za-akcent-owała" na chodniku. Zostawiam czerwone ślady. Gdzie ta druga, ... Umoczyłem koła. O fajnie... mogę się moczyć we krwi denata - jak wjadę w ciało znowu zostawiam ślady. Czas dema ucieka, lepiej niech zwiedzę większą okolicę. Koniec. Start. Koniec. Start Koniec. S.K.S.K.S.K. ... Start. Wrrrr... MÓJ gość z chorągiewką. Tutuyyfff. T...f. T. Ja/Max: „Odsuń się .../"Sk..." (do innych samochodów). 3 hit (ludzie) combo. „Won!" MÓJ człowiek. WIĘCEJ. MÓJ > człowiek. WIĘCEJ. Zdzira. ... Po czasie najbardziej modne okazało się demolowanie samochodów, ludzie służyli za zakąskę do licznika czasu. Biegające sprite-mięso, nawet nie puste, bo płaskie, pod wieloma względami do odróżnienia jako atrapy i przedmiotowe niczym parkometry: wrzuć zderzak, dorwiesz konkurencyjnych drani na czterech kółkach.
Carmageddon 2 wprowadził trójwymiarowe modele przechodniów. Pastwiłem się nad ludźmi odjeżdżając im kończyny, smarując krwią również ściany, biorąc co jedne zwłoki na maskę by przewieźć nie do końca na „tamtą stronę". Najdłuższą przyjemność i tu zapewnił, odmienny, ale jednakowo do jedynkowego ulubiony, model zniekształcania samochodów oraz podobny, dla mnie jeden z najprzyjemniejszych modelów jazdy (wehikułem Max'a). Ludzie z Carmy 2 stawali się w toku gry workami do potrącania, żeby wypadł z nich czas i pieniądze. Ludzie czy Ludzie? Niektórzy potrafili klękać i jakby modlić się o litość. W praktyce wysłuchiwał ich (uderzenia) tylko zderzak, jednak pozory stworzyły podstawę do wypełnienia pustej ofiary wyobrażoną głębią, obdarzenia wyimaginowaną psychiką jednostki z własnym, codziennym życiem. Kolejny taki trup uduchawiał mój tytuł dla ulubionej piosenki z soundtrack'a („ballada o ludziach spod kół"), a ja uśmierconemu świadomie „tego" ducha odmawiałem. Zaprzeczałem, że gesty poligonalnej kukły znaczą cokolwiek mogącego mnie powstrzymać.
Etap 2 – którędy...? Nastajemy na to, aby postacie w grach były coraz bardziej realistyczne w zachowaniu. Idąc dalej, aby reprezentowały sobą jednostki w autentyczny sposób przeżywające. Oczekiwania dotyczą zawierania własnych, odrębnych historii nie tylko bohaterów, ale najlepiej każdej postaci jaką przyjdzie nam spotkać. Wszystkie te zabiegi krok po kroku czynią interaktywną fikcję zwyczajnie realną. Podsuwają mi coraz bardziej Ludzi. Nie muszę wysilać wyobraźni, żeby zobaczyć w pieszym Człowieka. Stwarza się za ekranem świat prawdziwy, nie tylko jako sam w sobie wierny pierwowzorowi. Także jak nigdy wcześniej realny w percypowaniu przez gracza. Jako interaktywna rzeczywistość pozwala mi decydować o losach egzystujących tam osób. Nawet jeśli w wirtualnej powłoce jakiegoś bohatera, wolny wybór odczuwam jako mój własny. Prywatnie wszyscy zyskujemy, ale co? Ludzie w Carmaggeddon TDR200X myślą algorytmami o życiu, które w pojęciu swojej AI prowadzą, i na przykład prowadzą, w tym świecie cyferek, z binarną żoną i dziećmi. Mogę o tym wiedzieć, ale najważniejsze, że tak czuję. Autorzy nie muszą uciekać się do symulacji, osiągają efekt już gdy skutecznie mnie mamią. Będąc świadkiem gry pozorów, których obecności nie mogę zaprzeczyć, mogę zamknąć się na prawdziwe powodowane nimi emocje. Ja 1, decyduję się oszczędzić tych przechodniów i nie grać, daję sobie dowód mojego poczucia na przykład wrażliwości. Ja 2, nie, postanawiam przechodzić tytuł wbrew sobie, a... może... przeciwnie, z zaciekawieniem. Bez względu na motywację będę ćwiczył zaprzeczające lub znieczulone spojrzenie tu na pozory, ale skoro w TDR200Y, wystarczająco solidne, że niczym nie odbiegające rzeczywistości w sposobie odbierania ich przez osobę względem nich zewnętrzną. Ten przykład jest mniej skuteczny niż zabijanie w Mafii Y, albo najpewniej w Y grze, na osobie, z którą autorzy pozwolą nam wejść w złożoną relację. Sytuacja staje się dla mnie śmiertelnie prostsza, jeśli mówimy o wersjach daty X, przy mojej świadomości AI bogatej niczym umysł każdego z nas. Nie twierdzę, że ktokolwiek byłby wprost popychanym do prawdziwej zbrodni. Przyjmuję jednak, że w sytuacji stwarzającej takie rozwiązanie atrakcyjnym, dzięki wirtualnym doświadczeniom, naprawdę łatwiej będzie się mu na nie zdecydować. Jeśli byłbym przypadkiem Ja 2, wersja b, odmiana, fascynacja... otrzymuję doskonały przyrząd do bezkarnych ćwiczeń. Niektórzy porządni ludzie myślą, żeby podążać po checkpointach odstraniania konsekwencji naszych działań, oddając w grach ludzką krzywdę, zwłaszcza w jej wieloaspektowym charakterze, tam, gdzie realnie miałaby ona miejsce.
W Carmageddon Stainless Software mało kto trzyma się wyznaczonej trasy, gdyż wie o mecie, że zapewnia nie do końca to o co mu chodzi... Myślenie na płaszczyźnie sprzed chwili to jednakże tylko półśrodek. Moim zdaniem decydującą rolę odgrywa sam postęp, gdziekolwiek, pod jakimkolwiek względem upodabnia istoty wirtualne do rzeczywistych. [edldtb]

N+: Hmmm... Czy możemy zasugerować, abyś natychmiast zadzwonił do poradni psychiatrycznej?

Do wygrania trzy limitowane wersje Dog's Life na PS2 z psią miską i sztuczną kupą

Pytanie: Jak nazywa się główny bohater Dog's Life?

a) Billy b) Jake c) Jed

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo (Neo A, Neo B lub Neo C)

Koszt jednego SMSa to 2zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

Sponsorem konkursu jest Sony Poland Sp z o. o.

konkursy

Do wygrania Colin McRae Rally 04 + kierownica Logitech Driving Force!

Pytanie: Z jakiego kraju pochodzi Colin McRae?

d) Walia
e) Irlandia
f) Szkocja

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo (Neo D, Neo E lub Neo F)

Koszt jednego SMSa to 2zł + VAT. Usługa dostępna w sieciach Era/Plus/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

Sponsorem konkursu jest CD Projekt sp z o. o.

nr 60 grudzień 2003
(12/2003)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Marcin Kawa
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Janusz Wasilewski

Hall Of Fame
Anek, Brat, Joseph, Merlin, Origin, Szymon Maślak, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

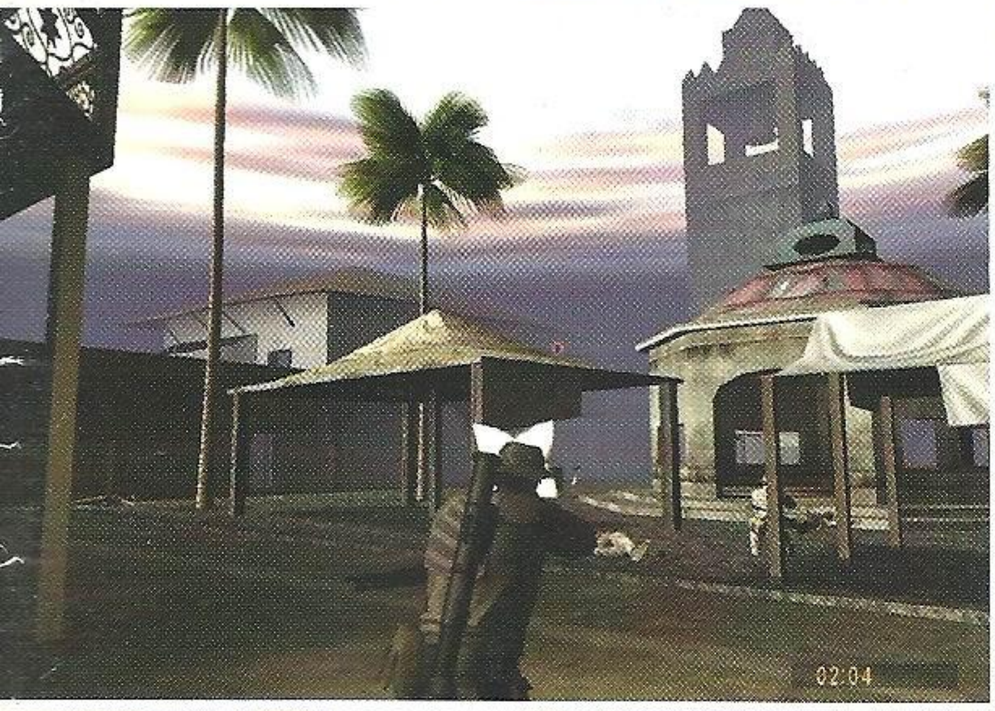
Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

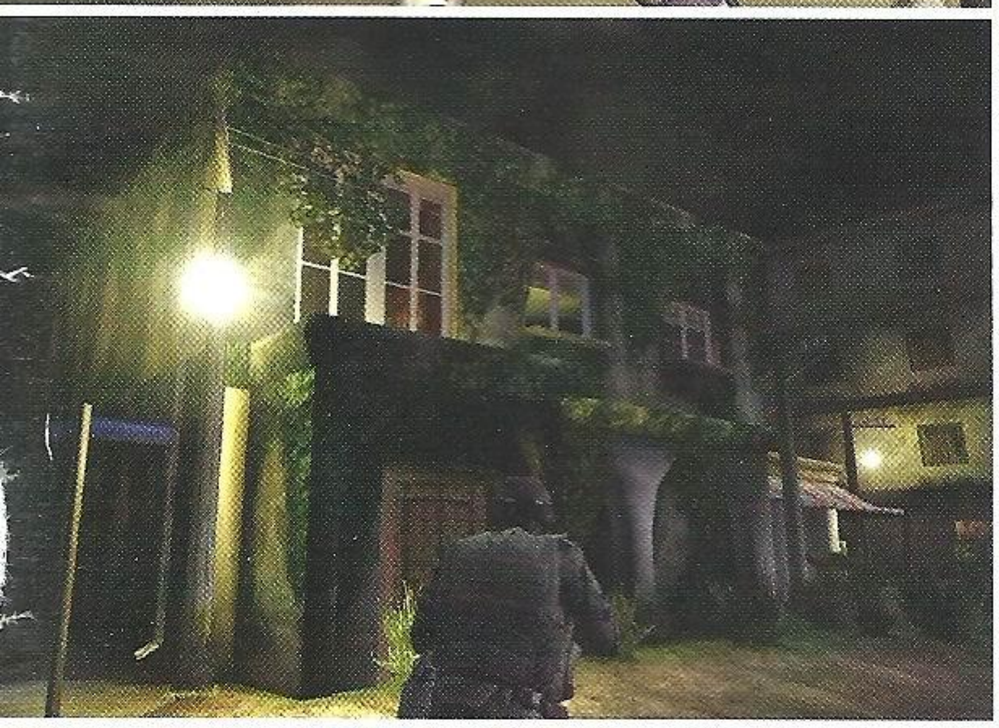
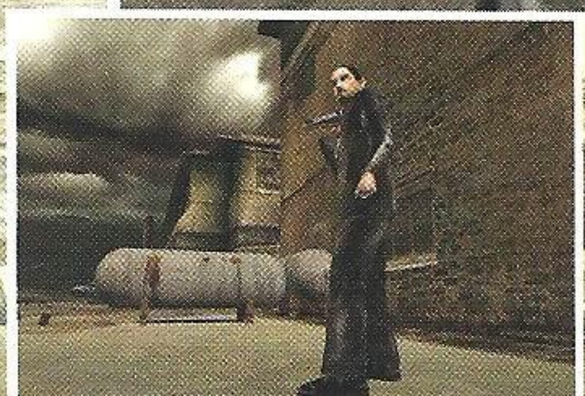
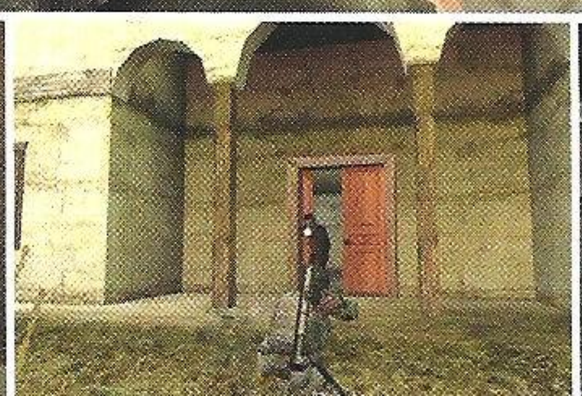
e-mail
gulash@neoplus.com.pl
marcellus@neoplus.com.pl

Internet
www.neoplus.com.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



SOCOM II US Navy Seals

Amerykańska premiera drugiej części najpopularniejszej gry sieciowej na PS2 miała miejsce jakis czas temu - o wrażeniach z testowania przeczytacie na stronie 73. I choć ciągle jeszcze nie znamy terminu europejskiej premiery, Sony udostępniło nam te screeny. Fachowe screeny, trzeba przyznać. Pierwszy SOCOM wygląda przy tym słabo.